ANTIQUE BAKERY - FAIRY CUBE - HATAKARI MAN -FRUIT BASKET
MOON PHASE - HAYATE, THE COMBAT BUTLER - MINIPOSTER - KARAOKE

ANIME & MANGA

Colección de Luxe

52

$35
DLLS. 3.75

Incluye CD

SOUL EATER

2X1 REVISTA GRATIS
VÁLIDO SÓLO EN LA REPÚBLICA MEXICANA

7 509761 101375 52

MUSIC ANIME
MALICE MIZER, EVERLASTING K

MACROSS

LAS VOCES QUE SALVARON AL MUNDO

CONTENIDO

ANIME & MANGA

Colección de Luxe

DIRECTORIO ANIME Y MANGA

Editor Responsable
Juan Antonio Flores Valdovinos

Editor Jr.
Adalisa Zárate

Diseño Gráfico
Rey Eric Miramón Reyes

Corrección de Estilo
Guillermo Ríos Bonilla

Colaboradores
Jareth Levrack
Adalisa Zárate
Aurea D. Freniere
Euridice M. Lozano
Carlos Salto

Calidad Digital
Alejandro Sánchez

DIRECTORIO EDITORIAL

Dirección General
Juan Antonio Flores Valdovinos

Administración
Claudia Flores Valdovinos

Operaciones
Adriana Villalobos

Circulación
Oscar Chávez

SERVICIOS

Ventas de publicidad
1323 0100 ext.103

¿Quieres ser distribuidor?
Rafael Esquivel
Marca 1323 0100
Ext. 111
www.vanguardiaeditores.com

Suscripciones
www.suscribeteonline.com
01 800 288 80 10

"Todas las imágenes, nombres, marcas y logotipos aquí presentados son Copyright © de sus respectivos autores y son utilizados con fines informativos bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa"

TEXTOS PROPIEDAD DE EDITOPOSTER S.A.

Las promociones de 2x1 o de revistas que se regalan dentro de esta publicación son sólo para la República Mexicana y puestos de periódicos: y serán válidas en el mes que se marca en esta publicación. La promoción no tendrá validez si esta revista es obsequiada dentro de otra, o si fue adquirida en un lugar diferente a puestos de revistas o local cerrado, o si fue comprada en un mes diferente a su fecha de lanzamiento.

CONTENIDO

TEMA CENTRAL
Cantando por el Universo. El legado de Lynn Minmay. La ciencia ficción y el romance. Mi novio es un piloto 2
Minipóster 19
Póster central 20
Minipóster 22

ANIME
Reseñas. Ghost Hound. Antique Bakery.
Gintama 8
Hatakari Man 17
Minipóster Soul Eater 22
Soul Eater 23
Un poco de historia: ¡Hola, Sandy Bell! 38
La última y nos vamos: Moonlight Mile 40

MANGA
Biografía Natsuki Takaya 9
El éxito de Fruit Basket. Hoshi wa Utau 11
Fairy Cube 12
Minipóster Chobits 19
Reseñas manga. Addicted to Curry, Hayate, the Combat Butler, Moon Phase, Epsilon, Gakuen Alice 29

MUSICANIME
Karaoke opening Macross Frontier 31
Spotlight Everlasting K 32
Overture Expo México 33
¡Komuro Tetsuya es arrestado! 33
Malice Mizer 34
Angel Feather Voice 36
Entrevista a S.U.B 36
Kanon Wakemisha 37
Ikimonogakari 37

OPINIÓN
En opinion del staff: Macross Frontier 7
En gustos se rompen géneros. W-Juliet y Blame 14
¡Nada me gusta! 16
¿Qué tan buenas o malas son las adaptaciones literarias? 25
Analizando personajes: El mejor amigo del héroe 26
Analizando personajes: La chica Tsundere 27
Tips desde Japón: ¿Cómo pasar tu dibujo en limpio? 30

Editorial

Para muchos fans de la animación japonesa, *Macross* fue el primer anime que vimos, conscientes de que era anime. Seguro, se llamaba *Robotech*, los nombres eran americanos y dos terceras partes de la serie no eran *Macross*, sino otras completamente independientes, pero de cualquier manera, seguía siendo *Macross*. Y si bien en Japón nunca conocieron a Rick Hunter o a Dana Sterling, de cualquier manera el gusto por Lynn Minmay, las Valkirias y el SDF-1 es algo que conecta a los fanáticos de Japón con los de todo el mundo.

En el 2007, *Macross* cumplió su 25 aniversario en Japón (lo que hace que *Robotech* lo cumpla en el 2010, en caso de que les interese), lo que hizo que Studio Nue decidiera sacar una nueva secuela más a la serie que tanta fama les dio alrededor del mundo, por lo que en este número de *Anime y Manga* decidimos darle un tributo especial a las cantantes que le dieron ese toque tan especial a la saga.

ANIME Y MANGA Colección de Luxe No. 52 Edición bimestral, publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón 156 Col. Sta. Ma. la Ribera. México, D. F. 06400. Tels./Fax. 13-23-0-100. Preprensa EP/Zaragoza. Impresa en Talleres Rotográficos Zaragoza S.A. de C.V. Calle 3 No. 48 Col. Fraccionamiento Industrial Alce Blanco. C.P. 53370. Naucalpan de Juárez, Edo. de México. Tel. 5359-1577. Reserva de Título I.N.D.A. 04-2005-091910161300-102. Cert. de Licitud de Título SEGOB Exp.CCPRI/3/TC/05/17189 No.13318 Cert. de Licitud de Contenido SEGOB Exp.CCPRI/3/TC/05/17189 No.10891 Dist. D.F.: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Guerrero No.50 México, D.F. por medio del Despacho Everardo Flores S. Serapio Rendón 87 México, D.F. Dist. Foráneo: CODIPLYR S.A. de C.V. Serapio Rendón 87 México D.F. En locales cerrados Publicaciones CITEM S.A. de C.V. Av. del Cristo #101 Col. Xocoyahualco Tlanepantla Edo. de Méx. C.P.054080 Impresa en México Copyrigth © 2002 DISTRIBUCIÓN EN CENTRO Y SUDAMÉRICA: LAS AMERICAS COMMERCE, S.A. de C.V., Magdalena No. 135, Col. Del Valle, Méx. D.F., C.P. 03100, Tel. (55)5687 2150 y 5536 4087, e-mail: commerce@prodigy.net.mx. Fecha de publicación: MARZO 2009.

En nuestro próximo número:
El fan service.

CANTANDO POR EL UNIVERSO

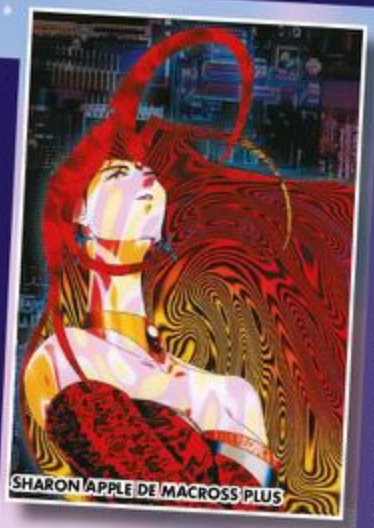
Es imposible hablar de *Macross* sin platicar de las cantantes que le dan música a cada una de las partes de la saga, ya que su presencia está incluida de tal manera en el argumento que si no estuvieran, posiblemente la humanidad habría sido destruida, por los Zentraedi o por alguna de las amenazas que le siguieron. Si bien su importancia fue minimizada en *Robotech*, también en la versión americana se puede ver que al final es el amor, y la música, lo que separa a la humanidad de sus enemigos. Y justamente por eso, más allá de las batallas, más allá de los Varitech y los soldados, lo que distingue a *Macross* son sus cantantes.

Lynn Minmay: Mi novio es un piloto.

¿Te acuerdas de la primera vez
que nuestros ojos se encontraron?
¿Te acuerdas de la primera vez
que nuestras manos se tocaron?
Esa fue la primera vez
que comencé el viaje del amor.
Te amo tanto.
-Ai Oboeteimasuka – Macross: Do You remember Love?

La más famosa de las cantantes de *Macross*, y formalmente la primera aun cuando en realidad había otra celebridad a bordo de la superfortaleza, quien fue la juez del concurso Miss Macross que Minmay ganó para volverse la cantante más famosa de su generación. A pesar de que al aparecer por primera vez comienza un romance con Hikaru Ichijo, la fama y las exigencias de su carrera hacen que se distancie cada vez más de él hasta que llega la batalla final, cuando ambos deciden separarse, y, tras cantar las canciones que le dieron la victoria a la Tierra, Minmay abordó el SDF-2 que desapareció en el año 2016 para nunca volver a ser visto.

La voz de Minmay, que para muchos es la que simboliza todo *Macross*, es de la canta-autora **Mari Iijima**, quien tras haber sido seleccionada para el papel continuó con una carrera bastante exitosa que le permitió mudarse a Los Angeles, California, donde se casó en 1989. Durante la edición especial de *Macross* por ADVision se contactó a Mari Iijima para que repitiera el papel que la hizo famosa, cosa que aceptó con gusto.



SHARON APPLE DE MACROSS PLUS

ISHTAR Y WENDY DE MACROSS II

Ishtar: Sólo tu amiga.

En esa ocasión
Decidí decir adiós
Y sólo las estrellas saben
De esa noche eterna.
-El susurro de 200 millones de años – Macross II: Lovers Again.

En un universo alterno de *Macross* (que muchos fans tratan de olvidar, pero para mantener la línea de tiempo completa la incluimos), que ocurre ochenta años después de la película, la Tierra fue invadida por los Marduk, una raza alienígena completamente inmune al ataque Minmay (que mezcla la música con la artillería). A razón de esto es que los Marduk tienen "emuladores", cantantes que al entonar canciones de batalla los animan para seguir adelante.

Ishtar es una de esos emuladores que al ser secuestrada por un reportero humano llamado Hibiki es "contaminada" por la cultura terrestre. En sus aventuras, escucha a la cantante Wendy Ryder (el equivalente moderno de Minmay) y descubre las canciones de amor de la Tierra, que decide compartir con el resto de su raza. Es también la única cantante de la serie que no termina con un triángulo amoroso.

La cantante que le dio vida a Ishtar fue **Hiroko Kasahara**, quien lamentablemente no tuvo la misma suerte que Mari Iijima tras estelarizar *Macross II*, pero mantuvo una buena carrera como seiyuu en papeles como Fuu Hououji en *Magic Knight Rayearth*, Armitage en *Armitage III* y Ami en DNA2, entre otros.

LAS VOCES DE MACROSS

MINMAY DE MACROSS

Sharon Apple: ¿Quieres ser un ángel?

Podemos volar
Tenemos alas
Podemos tocar los sueños que flotan
Me llaman desde lejos
A través del viento
En la luz.
-Voices – Macross Plus.

La Idol Singer más misteriosa de todo Macross, principalmente porque en realidad no existe. Es una imagen generada por computadora con un AI tan avanzado que le permite prácticamente cualquier cosa, incluso tener emociones humanas –según sus creadores, aunque la verdad es un poquito más siniestra que eso.

A pesar de que su música es prácticamente imposible de resistir, ya que es bastante hipnótica, Sharon es una muestra bastante clara de por qué nunca es bueno crear una computadora más inteligente que sus mismos programadores.

La voz de Sharon Apple provino de **Akino Arai**, canta-autora que ha tenido la oportunidad de componer canciones de otros animes como *Tokyo Underground*, *Kurau* y *Outlaw Star*. Por otro lado, la música de *Macross Plus* viene de la pluma de la gran **Yoko Kanno**, por lo que no es de sorprendernos que el soundtrack de Macross Plus sea considerado el mejor de la saga.

Basara Nekki: Nunca digas morir.

Por favor dime, séptima luna
¿Por qué mi corazón está ansioso,
me llevas a algún lugar?
-Seventh Moon – Macross 7.

Famoso por ser el único hombre en la lista de cantantes de Macross, además del único con un grupo, Fire Bomber. Basara es, aparte de un cantante de rock bastante famoso, un piloto bastante talentoso que decidió convertir el control de su Valquiria VF19 en una especie de guitarra eléctrica. ¿Para qué necesita una Valquiria? Bueno, porque Basara es un gran fanático de Lynn Minmay, por lo que desea algún día lograr que su música traiga la paz a la humanidad, como Lynn Minmay lo logró. Para poder experimentar, tiende a meterse en medio de batallas para intentar convencer a los enemigos de retirarse, cosa que molesta bastante a los pilotos.

Su voz como cantante la dio **Yoshiki Fukuyama**, miembro de **JAM Project**, aunque su voz normal fue de **Nobutoshi Kanna**.

Mylene Jenius: Dulce fantasía.

Cuando digo "Más que a nadie"
Espera, ¿Es mutuo? No.
¿No quieres hacer algo que no has hecho antes?
-But Baby! – Macross 7.

La séptima hija de Max y Miriya Jenius, Milene es, al mismo tiempo, heredera del legado de los pilotos estrella con talento innato (de parte de sus padres, que eran los mejores de sus correspondientes flotas) y de las dulces cantantes con un triángulo amoroso. Si bien no es la cantante protagónica de la serie, eso no impide que su dulce voz también ayude cuando la milicia decide crear la Fuerza de Sonido, un grupo civil de apoyo para los soldados que luchan con música.

Al igual que Basara, la voz de Milene fue dada por dos actrices diferentes: **Tomo Sakurai** en el papel general, y la cantante **Chie Kajiura** para las canciones.

Sheryl Nome: ¿Qué pasa con mi estrella?

Quiero sobrevivir
Quiero sobrevivir
No puedo dejar de querer vivir.
-Lion – Macross Frontier.

Sheryl es un caso bastante curioso en la serie de *Macross*, ya que empieza la serie ya siendo una cantante famosa, quien no está completamente absorbida por la fama y desea ayudar a su "rival de amores", Ranka, a lograr su sueño de ser cantante. Justamente por su fama, Sheryl tiene problemas que ninguna otra de sus antecesoras tuvo, como el hecho de que su productora puede no estar precisamente buscando lo mejor para ella.

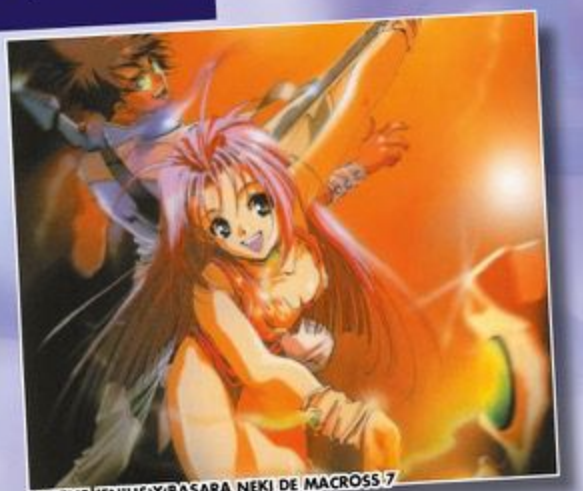
En esta ocasión, **May'N** fue la cantante elegida para darle voz a Sheryl, siendo una pop Singer cuya carrera ya estaba bien establecida aunque bajo el nombre de May Nakabayashi.

SHERYL NOME Y RANKA LEE DE MACROSS FRONTIER

Ranka Lee: ¿Te acuerdas del amor?

Brilla!
Cabalga en las estrellas fugazes
Te lleva consigo
En un cielo estrellado.
-Seikah Hikou – Macross Frontier.

Ranka Lee es la más reciente de las voces de *Macross*, y a su vez, la "voz del aniversario" elegida tras una larga serie de audiciones de parte de Victor Entertainment, por lo que su seiyuu, **Meegumi Nakajima**, era completamente novata antes de que se presentara en el concierto de aniversario de *Macross*. Justamente por eso, la historia de Ranka tiene varios parecidos con la de Minmay, comenzando por el hecho de que las dos trabajaban en un restaurante de comida china antes de ser descubiertas, las dos fueron rescatadas por un piloto inexperto de valkirias y muchas de las canciones que Ranka cantan son, de hecho, éxitos de Minmay. Ahora sólo falta que pase un poco más de tiempo para saber si Ranka puede llegar a tener tanta fama, si no como Minmay, por lo menos como las que siguieron en la línea *Macross*... y a ver quién será su sucesora.



MYLENE JENIUS Y BASARA NEKI DE MACROSS 7

El legado de Lynn Minmay

Sin lugar a dudas, Lynn Minmay es uno de los personajes más icónicos del anime tanto para Japón como para México. No importa si no nos podemos acordar de qué se trataba *Robotech*, o de qué demonios era la protocultura; de lo que sí nos acordamos es de la lángida chica china que se contoneaba al son de una canción pop, frente a una flota de pepinos que volaban (pues así se veían las naves de los Zentraedis), en un intento sobrehumano por salvar a la humanidad de la aniquilación.

El impacto de la escena fue tal, que a la fecha los que la atestiguamos, no sabemos por qué impresionarnos: Si porque la metáfora de la guerra detenida al son de una canción es hermoso, o porque ahora algunos de nosotros terminamos comparando a Lynn Minmay con **Britney Spears** (imagínense... ¡El mundo siendo salvado por Britney!)

Sin embargo, aunque nosotros no nos podamos decidir por cuál razón estamos más impresionados, la escena en sí repercutió a generaciones por venir dentro del mismo anime donde tuvo lugar, convirtiendo a este personaje en algo icónico para su universo, donde miles de cantantes fueron medidas con la vara de esta jovenzuela que salvó al mundo con una dulce canción de pop.

EL LEGADO

Aunque para nosotros el legado de esta cantarina chiquilla fue corto (dado al recorte tan espantoso del que fue objeto *Macross* al ser convertido en *Robotech*), para los japoneses tuvo un impacto que hasta la fecha sigue siendo mencionado en el argumento.

Para nosotros, Lynn Minmay inspiró al controversial Yellow Dancer, quien en un principio se ha-

Adalisa Zárate

LA CIENCIA FICCIÓN Y EL ROMANCE: UNA PAREJA DISPAREJA

Si uno entra a una biblioteca o librería, va a encontrar todos los géneros cuidadosamente separados: Fantasía, ciencia ficción, romance, misterio, terror. Lo mismo va para los videoclubes y las tiendas de discos. El problema es que, en realidad, es muy difícil encasillar historias en una sola categoría, lo que hace que se creen una serie de subcategorías muy curiosas.

Macross, nuestro tema central, es un perfecto ejemplo de esta mezcla de categorías. Es una serie de ciencia ficción, por supuesto, lo que se ve en el tema futurista, las Valkirias, la amenaza interestelar y, por supuesto, en el escenario general que termina con una situación bastante apocalíptica. Sin embargo, uno no puede negar que el centro vital del argumento de *Macross* se sitúa firmemente en el triángulo amoroso entre Rick Hunter (Hikaru Ichijo), Lisa Hayes (Lisa Hayase) y Lynn Minmay al grado que todas las secuelas de *Macross* han sido representadas por un triángulo amoroso, así como la presencia de una cantante que debe seguir el legado presentado por la dulce Minmay.

La verdad sea dicha, *Macross* no fue la primera serie de anime en incluir un subargumento romántico alrededor de una premisa de ciencia ficción: Al final de cuentas, el triángulo amoroso entre Char Aznable, Amuro Rei y Lala Sun es tan o más importante para el público que la guerra entre la Federación y Zeon, y cada una de las series que siguen en la franquicia han mantenido la misma fórmula de dedicarle tanto tiempo necesario a los romances y los conflictos humanos de los pilotos como a la guerra en la que se encuentran envueltos.

Si bien el fenómeno es más bien japonés, un muy buen ejemplo de cuando los escritores deciden mezclar su gran argumento de la lucha por la humanidad con un romance más bien típico de "Chico conoce a chica y hace lo posible por conquistarla y vivir por siempre con ella" es nada menos que la trilogía revolucionaria *The Matrix*. Sí, el punto focal de la trilogía es, en un principio, la naturaleza de la Matrix, y en segundo lugar la lucha de Neo y los rebeldes por liberar a la humanidad, pero eso no impidió que los **Wachowski** incluyeran el muy importante romance entre Neo y Trinity, que incluso toma un papel mucho más importante en las siguientes películas como parte misma de la profecía alrededor de Neo.

En lo que respecta a las series de televisión, particularmente las americanas, es un poco difícil evitarlo, ya que cuando uno tiene un reparto numeroso, tarde o temprano es necesario comenzar a ahondar en la vida privada de los personajes. *Star Trek*, la serie original, podía evitarlo, al darle a Kirk una pareja diferente cada vez que podían, pero las secuelas, como *Star Trek: The Next Generation*, *Voyager* y *Deep Space Nine* incluyeron subargumentos románticos para todos sus personajes, para mantener la serie andando. Otro ejemplo moderno vendría siendo la nueva versión de *Battlestar Galactica*, donde la vida personal de los miembros del reparto es en ocasiones más importante para el argumento de los capítulos del día que la lucha por mantener a la humanidad con vida. Esto se traduce, en cierta forma, a *Torchwood*, serie inglesa, donde las conquistas románticas de cada uno de los protagonistas han sido, casi en orden de aparición, el argumento central de un episodio por temporada, lo que nos lleva a veces a preguntarnos si realmente el mejor momento para tratar de salvar un matrimonio, noviazgo o amistad es cinco minutos antes de que la estación espacial en la que estamos estalle en mil pedacitos.

cía pasar como mujer y quien resultó ser un hombre. No obstante, y a pesar de que el nombre de la chica china era traído a colación cada vez que alguien necesitaba un modelo a seguir en el mundo del espectáculo, el impacto de aquella presentación parecía no haber importado más.

Sin embargo, para el universo de *Macross*, la presentación tuvo grandes repercusiones, de tal manera que todas las cantantes que surgieron después de ella (inclusive décadas después), eran introducidas al público como "la nueva Lynn Minmay".

Sus canciones, por ende, son consideradas éxitos musicales que todo aquel que haya vivido después de la guerra debe conocer (algo así como la canción de *My Way* de **Frank Sinatra**) y las que curiosamente dan éxitos instantáneos y ganan el afecto del público para quien las interprete.

En pocas palabras esta chica china que provenía de un barrio clase mediero se convirtió en una leyenda y en la inspiración para muchos. Inclusive (y porque no podía faltar), hay un personaje en *Macross* que la imita: Basara Neki, quien es el cantante principal, así como el guitarrista de un grupo músical llamado Fire Bomber.

Gracias a la leyenda de Minmay, Neki realmente cree que la música puede detener la violencia y trata de llevar la teoría a la práctica durante diversos ataques, al punto de ser una verdadera molestia para los pilotos de guerra.

Sin embargo, Neki tiene un punto, pues la música que ejecuta durante cada vuelo sirve por lo menos para regenerar la energía de los humanos (llamada en este anime spiritia), lo que lleva a la armada a formar un escuadrón llamado Sound Force para que ayuden en la guerra por medio de la música.

A pesar de que han pasado ya más de 20 años desde la creación de este personaje, es inegable que el panorama del anime sería muy diferente si Lynn Minmay no hubiese cantado pop frente a unos extraterrestres. Aunque el anime ahora está plagado de buenos personajes iguales o mejores que ella, es inegable que la poesía pacifista de Lynn Minmay será difícil de superar.

Aurea D. Freniere

MI NOVIO ES UN PILOTO: ALTO SAOTOME

A sus 16 años, Alto Saotome tiene el gran sueño de volar en el cielo. Este sueño es causa de sus dos grandes angustias: Por un lado vive a bordo de la base espacial Macross Frontier, lo que significa que no tiene un verdadero "cielo" en el cual volar "aun cuando tiene todo el espacio a su disposición para hacerlo" y por el otro, al elegir estudiar en la academia Mihoshi, los cursos de piloto han logrado alienar a su padre, ya que los Saotome son una familia que se dedica al tradicional teatro Kabuki, y Alto ha dado su espalda a la tradición familiar.

Llamado "Princesa" por sus compañeros de escuela debido a lo femenino de su corte de cabello y su rostro, Alto no parecía tener muchas esperanzas de llegar a ser más que un piloto más de la flota Frontier, hasta que accidentalmente (y sí, como Hijaru Ichijo lo hiciera muchos años antes en la Tierra) termina piloteando el VF-25 Messiah, ya que su piloto fue muerto durante una batalla. Gracias a este accidente es inmediatamente reclutado para el escuadrón S.M.S Skull, lo que le da una fuerte oportunidad para defender a la humanidad en contra de los Vajra.

En la academia tiene buenos amigos, como Michael Blanc, quien fue el primero que le puso el apodo de "Princesa" y se volvió gran amigo de Alto a pesar de sus dudas de que Alto fuera un buen miembro para el Escuadron Skull (y, entre las similitudes, podría ocupar fácilmente el lugar de Max Jenius), Luca Angelloni y Nanase Matsura, la única chica del escuadrón quien también sueña con ser una cantante (porque parece que en el universo de Macross tienes de dos sopas: O eres piloto o eres cantante).

Por si eso fuera poco, Alto también es el chico que le roba el sueño a Sheryl Nome, el "Hada Galáctica" y la cantante más famosa de Macross Galaxy, la flotilla hermana de Frontier, que lo conoció cuando Alto se vio levemente obligado a ser su cantante de apoyo, y de Ranka Lee, la hermana adoptiva del dirigente del escuadrón S.M.S, quien a la sazón también quiere ser cantante y que tiene un pasado secreto que ella misma no recuerda, aunque él no sabe a quién prefiere, o siquiera qué es lo que siente por cada una de ellas.

Como buen protagonista de Macross, además de su pequeño triángulo amoroso, Alto se ve pronto involucrado hasta el cuello con la invasión contra los seres humanos, en este caso, la raza alienígena insectoide biomecánica conocida como los Vajra, quienes, a su vez, tienen una conexión muy particular con la compañía creadora de cantantes de la que Sheryl Nome forma parte.

Debido a que *Macross Frontier*, la serie, es el programa que celebra el 25 aniversario de *Macross* como franquicia, muchos de los elementos de la serie original son "homenajeados" en esta nueva serie, por lo que Alto tiene mucho en común con Hikaru, e incluso repite algunas de las escenas emblemáticas de toda la serie (incluyendo el ya legendario rescate de Lynn Minmay de la primera), por lo que a momentos es difícil verlo como un protagonista en su propia historia y no como el siguiente eslabón en el legado de jóvenes pilotos que accidentalmente descubren el secreto para la salvación de la humanidad mientras están intentando arreglar su vida amorosa.

La voz de Alto es provista por **Yuichi Nakamura**, quien si bien no tiene una gran carrera como actor de doblaje, sí ha hecho bastantes papeles reconocibles como Graham Aker en *Gundam 00*, Takaya Abe en *Okiku Furikabutte!*, Tomoya Okazaki en *Clannad* y Tesla en *Bleach*, entre otros.

Adalisa Zárate

SHERYL, ALTO Y RANKA DE MACROSS FRONTIER

Macross Frontier

Ser la última parte de una franquicia no es precisamente fácil para nadie, ya que además de ser juzgada por sus propios méritos, de paso tiene que verse qué tan bien sigue la herencia de su original y las que le siguieron. ¿Cómo le va, entonces, a una serie que no sólo es una continuación de otra, sino que además fue creada para celebrar su aniversario?

Aurea D'Nabe: Algo que hay que decir es que la franquicia de *Macross* siempre se ha caracterizado por estar bien realizada (desde los diseños, tomas, etcétera). *Macross Frontier* no es la excepción. De hecho me sorprendí muchísimo al ver lo cuidada que estaba la producción. El 3D está muy bien integrado y no se ve fuera de lugar con la animación limitada que tienen los personajes. Una vez más *Macross* consigue transportarnos al futuro plasmado siempre en la ciencia ficción, haciéndolo de nuevo completamente creíble. En definitiva una serie a la que le voy a estar siguiendo el rastro.

Jareth Levrack: Es sumamente asombrosa la cualidad camaleónica de algunas propuestas narrativas. Y más aun mantener vigente el discurso inicial. Con un viaje de 26 años, llega a nosotros *Macross Frontier*, con un renovado plot argumental, además de un peculiar reparto oscilante, por supuesto, entre el bien y el mal. Con un trepidante tempo que augura algo cada vez más interesante, el diseño de los personajes es bastante atractivo y establecen una positiva empatía con el espectador. Aunque de pronto parecen demasiados y es un poco complicado hilar tan rápido la identidad de cada uno; sin embargo, paulatinamente nos acostumbramos a ello. Hay para ambos géneros, por un lado chicas lindas y simpáticas y, por supuesto, chicos callados, pero enigmáticos. Hasta los antagonistas tienen lo suyo. Es notable la evolución gráfica visual, las estructuras metálicas de las naves de pronto adquieren un impactante realismo. Me gustó este nuevo giro, que sin duda tiene rasgos de la versión original. Y resulta bastante innovador encontrar una nueva adaptación de una historia que vi cuando era niña. Gran propuesta que vale la pena conocer y de paso rememorar el principio de una extraordinaria historia.

Euridice: Con tan sólo leer el título nos viene de inmediato a la cabeza *Macross*, pero más que una simple secuela, *Macross Frontier* reúne pequeños fragmentos de la original transformándolos en escenas de acción nuevas y emocionantes; los "ghost" no tripulados de *Macross Plus*, las ya míticas canciones de Lynn Minmay que son toda una leyenda dentro de la historia, y varios secretos más que se unen desde *Macross Zero* y un sinfín de detalles más. Con nuevos recursos en animación, una música increíble a cargo de **Yoko Kanno**, los magníficos diseños de **Shoji Kawamori**, una combinación perfecta de drama, comedia y romance; ésta es una serie que no te puedes perder, tanto si eres fan de *Macross* como si no. *Macross Frontier* te atrapa desde el primer momento por cualquiera de estos motivos y te tiene muy en la fila del asiento esperando a ver su desenlace, el cual no hace más que dejarnos las puertas abiertas a más secretos por descubrir sobre aquello tan poderoso denominado "protocultura".

Adalisa: Una cosa se tiene que admitir: En serio se esforzaron en recordarnos que esto sería el 25 aniversario de *Macross*, ya que lo incluyen en el mismo argumento que la flota Frontier es la 25 en ser creada. Si uno es fan de la original, pues va a disfrutarla porque con todo y las referencias, si se logra separar bastante de su original y ser una historia independiente que, sin lugar a dudas, promete bastante intriga desde el primer episodio.

GHOST HOUND

CAPÍTULO 1

Aurea D. Freniere

Definitivamente hay ciertas casas productoras, cuyos nombres incluidos en los créditos instantáneamente garantizan que el anime que vamos a ver va a ser de calidad. Production I.G es uno de estos estudios, quienes durante años han producido muchísimos éxitos, tales como *Blood: The Last Vampire*, *Blood+*, *xxxHolic*, *FLCL* y la celebradamente aclamada *Ghost in the Shell*.

En esta ocasión y para celebrar sus 20 años como casa productora decidieron lanzar un proyecto conjunto con el mangaka **Masamune Shirow** (creador y artista de *Ghost in the Shell*), bajo el título de *Ghost Hound*.

Aunque la serie fue planeada por el mismo Masamune hace 11 años, hasta apenas se encontraron los elementos necesarios para producirla, pero hasta eso la espera valió totalmente la pena, puesto que *Ghost Hound* cuenta entre sus creativos no sólo al popular estudio Production I.G, sino también a personas de la talla de **Ryutaro Nakamura** y **Chiaki J. Nonaka** (director y escritor respectivamente de *Serial Experiments Lain*).

Este primer capítulo, por supuesto, no decepciona en ningun sentido, en donde se nos narra la historia de Taro Komori, hijo de un fabricante de Sake, bastante introvertido y raro, quien tiene experiencias de viajes astrales (esto es, cuando el alma sale del cuerpo) y además sufre de narcolepsia. Sin embargo, eso no es todo lo que oculta el pequeño Taro Komori, el cual hace ocho años fue secuestrado y mantenido cautivo junto con su hermana, quien terminó perdiendo la vida en dicho incidente.

No obstante y a pesar de la soledad que Taro pueda experimentar, pronto se dará cuenta de que él no es el único que ha sufrido un episodio traumático y a final de cuentas es imposible escapar del pasado. Definitivamente, te recomendamos ver este primer episodio. Estamos seguros de que te atrapará desde los primeros segundos.

ANTIQUE BAKERY

EPISODIO 1

Adalisa Zárate

Los animes referentes a comida son un caso para la araña. Por un lado, ver a personajes verdaderamente apasionados por la preparación de comida –y normalmente cosas que podemos considerar como comunes, ya sea pan, pasteles o, incluso, en el caso de un manga shojo poco conocido, el té– es bastante cómico, ya que los personajes le dan a esos actos medianamente triviales la misma seriedad que a, digamos, la cirugía cerebral. Por otro lado, es medianamente realista: hay personas en la vida real que dedican a hacer el mejor mousse de chocolate del mundo la misma pasión que un deportista a romper el récord mundial de su profesión. *Antique Bakery*, por su cuenta, juega un poco con dicha trivialidad, particularmente con Eiji, quien realmente está apasionado con los pasteles dulces. Pero en realidad trata mucho más seriamente a los clientes de la cafetería, y las motivaciones detrás de cada personaje para trabajar en *Antique Bakery*.

La serie, a momentos, parece no ser adecuada para ser un anime. Es más bien como un sitcom americano, que ocurre en Japón. Vale la pena mencionar que la primera vez que el manga fue adaptado para televisión fue justamente en un drama con actores, y si bien la adaptación borró muchos subargumentos del manga original, en general fue mucho más adecuada que la animación. Los cuatro personajes principales rara vez toman el lugar central del argumento, pero están muy bien dibujados, de tal manera que es fácil verlos como personas tridimensionales y no solamente como los camareros y los cocineros del local.

Si te gustan las series que intentan retratar la vida diaria, pero tienen un poquito de misterio, *Antique Bakery* definitivamente es para ti, y te la recomendamos mucho acompañada de una taza de café y tu pastel favorito.

GINTAMA

CAPÍTULO 1

Yuto Kigai

Sataka Gintoki se encuentra huyendo de una pelea. Mientras corre con el pretexto de querer ver algo en la televisión, se encuentra con Shimura Shimpachi, quien también está huyendo. Él es "aprendiz de samurái" de Gintoki. Ambos son perseguidos y acorralados por los otros guerreros, pero son ayudados por Kagura, una chica perteneciente a la raza más poderosa de todo el universo. A ella la acompaña una especie de perro llamado Sadaharu.

Finalmente son acorralados por el grupo de guerreros, quienes preguntan sobre lo que están buscando. Éstos se dan cuenta de que están buscando a un gato, y los tres muchachos les explican que ellos hacen todo tipo de labores a cambio de dinero.

Últimamente las cosas no han ido bien, por ello no han tenido trabajo y Gintoki ha leído casi diario la JUMP, lo cual piensa que está mal a su edad. De pronto alguien llama a la puerta. Es una persona que busca sus servicios; esto hace que queden petrificados, pues nunca llegan clientes. Se trata de Katou Ken, un ronin al cual le han pasado una serie de desgracias al punto que uno piensa que no puede pasarle algo peor.

No obstante, es acosado por dos hombres que se burlan de él. Su primera petición era conseguir dinero para rehacer su vida; sin embargo, los demás ven cómo estos dos hombres lo molestan y le sugieren que cambie de petición a mejor asesinarlos. Él sólo les pide que lo hagan más fuerte.

Detrás de estos dos hombres hay un plan de destruir Edo por completo, cosa que ha estado vigilando la policía del estado desde hace tiempo y que, por supuesto, Gintoki comienza a averiguar, pues le han llegado estos rumores.

Gintama es una serie que comenzó a transmitirse durante abril de 2006 y lleva ya 131 episodios. El título en sí está ambientado en la época feudal japonesa, pero con la diferencia de que ya hay mucha tecnología en este universo paralelo. Además, está lleno de comedia, un poco exagerada a mi parecer, pero que sin duda alguna hará reír a más de un aficionado al manga. Por otro lado, el primer capítulo deja a uno con muchas dudas, por lo cual es indispensable ver más para comenzar a comprender la historia.

BIOGRAFÍA

Jareth Levrack

Nació el 7 de julio de 1973, en Shizuoka, prefectura de Tokio. Su verdadero nombre es **Naka Hatake**. Su primer acercamiento al manga fue por medio de su hermana mayor, quien deseaba ser dibujante profesional. Durante la primaria, Naka comenzó a dibujar. Dado que era zurda, se esforzaba en pulir cada detalle. Con el paso del tiempo perfeccionó su técnica. La influencia de **Saki Hiwatari** –*Please Save my Earth*– y **Rumiko Takahashi** –Ranma 1/2–, le permitió explorar el lenguaje visual de las viñetas.

En 1991, debuta en la revista *Hana to Yume* con el pseudónimo de **Natsuki Takaya**. Su ópera prima, *Sickly Boy wa Hi ni Yamai*, era una historia corta. A partir de 1992, comienza su carrera formalmente. Entonces se publica *Born Free* y *Knocking on the Wall*. Al año siguiente, Natsuki se embarca en varias historias cortas: *Ding Dong*, *Voice of Mine* y *Double Flower*. Luego de navegar el formato corto, decide realizar una historia larga. En 1994, presenta *Phantom Dream* –*Geneimuso* en japonés–, conformado por cinco tomos.

Aunque contaba con el respaldo creativo de siete dinámicas propuestas, y tres años de trayectoria, la crítica consideró que el verdadero despegue artístico de Natsuki fue *Phantom Dream*. Por ello, el material anterior es ignorado. Difícilmente abunda en una plataforma narrativa compleja y su brevedad impide que el lector se involucre por completo. Desde 1995 hasta 1998, Takaya realiza *Midori no Saidan*, *Tsubasa wo Motsu mono*, *Ankoku Hime* y la colección de historias cortas *Boku ga Utau to Kimi wa Warau kara*.

A finales de 1998, la revista *Hana to Yume* serializó la obra más emblemática de Takaya: *Furutsu Basuketto*, también conocida como *Fruit Basket*. Al año siguiente, la editorial Hakusensha publicó el manga conformado por 136 capítulos condensados en 23 tomos. El último ejemplar se presentó en marzo del 2007. Durante los 10 años que Natsuki invirtió para sacar adelante su propuesta, se enfrentó varios obstáculos. Lo más común eran las inesperadas correcciones del editor, que debían ser resueltas en menos de 12 horas. Así como la improvisada realización de bocetos para intercalar la transición de los capítulos, pues Natsuki los dejaba al final y en ocasiones los olvidaba.

Sin duda, el estrés laboral hizo estragos en la salud de Natsuki. Pese al apoyo de sus asistentes, fue necesario someterla a una cirugía de emergencia, luego de que en un accidente se rompiera el brazo izquierdo. Durante la recuperación, se interrumpió el desarrollo del proyecto. Obviamente su estilo de dibujo se vio afectado, pues su trazo era notablemente torpe. En suma alejado de las primeras viñetas. Era imprescindible recuperar su fluidez, aunque tuviera que aprender a dibujar con la mano derecha. Esto representó una inesperada pausa durante el desarrollo y tiraje de *Fruit Basket*. A pesar de la lamentable situación de Takaya, sus seguidores le demostraron su devoción y afecto por medio de multitudinarias visitas a las afueras del hospital, cientos de ramos de flores decoraban su habitación, además una colosal cantidad de cartas, donde la constante era el cariñoso deseo porque su salud mejorara y, por supuesto, su talento volviera a brillar en el papel.

Entonces, Hakusensha emprendió un ambicioso crossover. En Asia, el sello chino Chuang Yi dio a conocer el nombre de Natsuki Takaya. En Europa, varios editores incluyeron *Fruit Basket* en su catálogo. Norma reclutó a una gran cantidad de fans en España. Delcourt enganchó positivamente a los lectores franceses. Dynit impulsó la creación de varios *sites* enfocados en Takaya y sus enigmáticos personajes. Glénat cada semana recibía en sus oficinas insistentes peticiones de los seguidores holandeses enfocadas en publicar otras obras de Natsuki. Carlsen Comics se aventuró a publicar en Alemania y Suiza, la reacción de los lectores fue cálida. En Finlandia, Sangatsu Manga presentaba *Fruit Basket* con gran éxito. Mientras Japonica Polonica Fantastic detonaba la curiosidad polaca por conocer más a cerca de la autora. En Australia, la editorial Madman Entertainment tuvo ventas avasalladoras. Tokyopop abarcó a la audiencia de lengua inglesa, obteniendo en Inglaterra, Canadá y EE.UU. extraordinarios resultados, pues obtuvo el primer lugar de ventas. Mundo Vid publicó la popular obra en México. En el 2005, Editoria JBC se unió al listado, al presentar en Brasil la historia de Toru y sus amigos.

Al abarcar gran parte del globo terráqueo, el objetivo de Hakusensha superó la meta planeada. Las cartas para Natsuki llegaban de lugares inimaginables y sumamente alejados de su patria. El cariño de los fans era evidente y eso la impulsó a continuar. La ferviente aceptación de su obra en diversos idiomas fue clave para desechar la idea de interrumpir tajantemente *Furuba* –abreviación de *Fruit Basket* en japonés–, dejándola sin un final concreto. Pese a la adversidad, Takaya se negó a darse por vencida. Aunque su recuperación era lenta, retomó el dibujo, hizo a un lado el abrumador cansancio y continuó, por quienes creían en ella.

La aceptación del público estriba en la genuina empatía que Takaya establecía con el lector por medio de la columna titulada *Free Talk*, ubicada en el lado izquierdo de una página elegida al azar. En dicho espacio, hablaba con gran sencillez acerca de sus arduas noches de insomnio, donde la misión imposible era entregar un capítulo completo. Con suma frecuencia realizaba una mordaz autocrítica, que la alejaba por completo del típico endiosamiento de otros autores. A veces se disculpaba por alguna portada o viñeta que consideraba pésima. Reflejando su lado más endeble, también mostraba abiertamente cuán tierna y sensible podía ser.

Su mayor satisfacción artística era dibujar personajes femeninos. Para ella, éstos eran capaces de expresar visualmente emociones complejas que reflejaban sus propios sentimientos como ser humano. Por medio de brillantes miradas, rostros afilados y cuerpos espigados, Natsuki logró que el papel se convirtiera en un espejo de su propio corazón, lo cual llegaba al lector de manera directa. Estableciendo así una conexión frontal que era favorablemente correspondida.

Entre el 2002 y el 2003, Takaya trabajó en un proyecto cuya principal finalidad era agradecer de manera tangible a sus seguidores. En abril del 2004, la editorial Hakusensha publicó un art book, conformado por 100 ilustraciones basadas en el reparto de *Furuba*. En mayo del 2005, se lanzó el primer fan book titulado *Fruit Basket Fan Book Cat*, con 192 páginas enfocadas en el plot personal de cada personaje, actividades y shots narrativos del argumento principal. En marzo del 2007, se presentó el segundo fan book con el nombre *Fruit Basket Fan Book Banquet*, apegado al concepto de la primera entrega y un total de 187 páginas. En septiembre de ese año, Tokyopop realizó la versión en inglés del *Fan Book Cat*. Sus últimos proyectos fueron *Komogomo* y *Hoshi wa Utau*, que ha recibido buenas críticas y, por supuesto, sigue estremeciendo al lector con el hermoso estilo de Natsuki Takaya.

–JL–

EL ÉXITO DE FRUIT BASKET

A mi amada familia felina, por adoptarme.

En 1998, la revista *Hana to Yume* serializó la propuesta narrativa de **Natsuki Takaya**. A principios de 1999, la editorial Hakusensha publicó el manga conformado por 23 tomos. El tiraje concluyó en marzo del 2007. El esfuerzo conjunto de 12 editoriales impulsó un ambicioso crossover que abarcó tres continentes. *Fruit Basket* se dio a conocer en varios idiomas y enganchó favorablemente a los lectores de casi todo el mundo.

En el 2001, la premisa de Natsuki ganó la categoría Mejor Manga Shojo, durante la 25ª entrega del Kodansha Manga Award. En julio de ese año, el canal TV Tokyo transmitió el anime, cuya producción fue realizada por el estudio DEEN. La serie contaba con 26 episodios, concluyó en diciembre. La revista *Animage* otorgó el Anime Grand Prix a la versión animada en los rubros Mejor Serie, Mejor Personaje Femenino y Mejor Voz. En el 2007, ganó el galardón a Mejor Manga en el evento American Anime Award.

En febrero del 2002, *Fruit Basket* se colocó en el tercer sitio de las mejores producciones animadas. En junio de ese mismo año, formaba parte de la lista de las 20 series más populares. En el 2006, a cinco años de su transmisión, continuaba en el top de los 100 animes favoritos.

En abril del 2005, Funimation Entertainment, bajo la creencia oriental de que al reunir 1,000 figuras de origami se cumple un deseo, solicitó el apoyo de los fans de Takaya para alcanzar la meta. Se firmó un desplegado para el estudio DEEN, donde se apoyaba la realización de la segunda temporada de la serie, pues el final quedó abierto. Aunque se enviaron las figuras, hasta la fecha el estudio no ha dado ninguna respuesta.

Fruit Basket es considerada una propuesta emblemática y favorita de la audiencia global. El sencillo y hermoso diseño del reparto, la complejidad emocional de los personajes, la penumbra del conflicto principal, así como el mensaje implícito, han fascinado a sus seguidores. La moraleja se ha leído en varios idiomas y cálidamente nos recuerda que, aun cuando la adversidad nos amenace, no estamos solos.

–JL–

HOSHI WA UTAU

En junio del 2007, la revista *Hana to Yume* serializó la más reciente propuesta de **Natsuki Takaya**. En septiembre del 2008, la editorial Hakusensha publicó el manga conformado por tres tomos. El tiraje aún continúa. El distintivo estilo gráfico de Takaya luce más elaborado. En esta ocasión el conflicto avanza a la par de la historia. La construcción emocional del reparto aparenta moderada sencillez, pero conforme los personajes se van involucrando se descubre que son bastante abstractos y contradictorios. En especial por su edad. Con visos narrativos de **Shakespeare**, pero con una estructura argumental menos accidentada que un mero enredo amoroso, *Hoshi wa Utau* está reuniendo a los seguidores de Takaya alrededor del mundo y de paso recluta nuevos fans.

TÚ ERES MI ESTRELLA

Sakuya estudia la preparatoria. Es presidenta del Club de Cazadores de Estrellas. Al concluir sus actividades diarias, se dedica a mirar el cielo con su telescopio. En su 18º cumpleaños, un enigmático chico llamado Chihiro le regala un hermoso vestido. Nadie lo conoce. Ellos se encuentran en la estación de tren. Ante la petición de completar el nombre de Chihiro, ella lo toma como una broma. Él se molesta y le exige que nunca más le hable, pues la odia. Sin embargo, Chihiro aparece en el salón de Sakuya. Durante una plática, ella menciona que su estrella favorita es Alphard. Entonces Chihiro lanza una gélida mirada asesina. Sakuya sigue sin entender. Durante una discusión, se burlan de ella por creer que las estrellas nos miran. De pronto, Chihiro corre para abrazarla y decirle que él brillará siempre para ella.

FAIRY CUBE

Euridice M. Lozano A.

Hadas... seres tan hermosos y maravillosos, tan amantes de la naturaleza y de la paz; seres mágicos que vivían pacíficamente en la Tierra en convivencia con los hombres; hasta que el ser humano comenzó a destruir bosques, a hacer guerras y a pensar sólo en sí mismo, olvidando la magia y provocando que las hadas sean olvidadas, destruidas y desterradas a sitios lejanos.

Su destino parece cruel y triste; sin embargo, ¿qué pasaría si un grupo de hadas decidiera recuperar lo que considera suyo y para eso buscara apoderarse del mundo humano poseyendo cuerpos humanos hasta el día en que el "Elysium" esté completo?

Ian Hasumi desde niño siempre ha podido ver hadas y seres mágicos, pero un día repentinamente su madre, Kureha, desaparece; entonces un niño igual a él apareció a su lado, pero con los ojos rojos y el cabello verde, al que Ian llama Tokage y que lo mete en problemas siempre que quiere, pero como Ian es el único que puede verlo nadie le cree. Mientras, su padre, quien siempre decía que Kureha era como un hada, empezó a enloquecer cada vez que algo relacionado con la magia se mencionaba; y repetía constantemente que ella se había llevado su inspiración para escribir y ahora sólo le quedaba él, su hijo, al que no permitiría que nada ni nadie le quitara; y como Ian tenía una marca de nacimiento en la espalda en forma de alas, su padre lo torturó muchas veces hasta quemar la marca para evitar que "volara". A pesar del dolor, Ian conoce a una niña llamada Rin Haida, la cual es la única que le cree y juran ir juntos algún día al mundo de las hadas; pero cuando son descubiertos, sus padres los separan para siempre.

Pero el destino tiene sus propias jugadas y años más tarde Rin regresa a la ciudad ahora con el apellido Ishinagi, y se encuentra a Ian en la preparatoria, al mismo tiempo que misteriosos asesinatos comienzan a ocurrir por la ciudad, a los que la policía ha denominado "asesinatos de hadas" porque todos los cadáveres aparecen con la espalda abierta desangrados, y la sangre derramada forma una mancha en forma de alas. En una de esas ocasiones Ian se topa con uno de esos asesinatos, pero también con un misteñoso hombre con un parche en el ojo y una muñeca de porcelana que retira del cuerpo un cubo de cristal con una mariposa dentro. Ian lo cree culpable y lo sigue hasta una tienda de antigüedades donde descubre que su nombre es Kaito, quien le dice que él no es el culpable y sólo retiró del cadáver un "fairy cube", un cristal que se habían llevado de su tienda; y antes de irse, Kaito le entrega a Ian como regalo un cubo de cristal con una salamandra dentro.

Al día siguiente, durante la escuela, una chica está molestando a Rin sólo porque su novio la saludó. Ian intenta defenderla, pero ella y un grupo más se ríen de él porque todos saben lo del poder de Ian de ver hadas y le exigen que se las muestre si es que en verdad puede. Entonces con ayuda de Rin, y al tomarse de las manos, el mundo de las hadas se hace visible por unos instantes, suficientes para que Ian y Rin escapen. Desafortunadamente el padre de Ian, quien es maestro de la preparatoria, sintió el despliegue de poder y al verlos correr juntos, una locura se apodera de él, los encuentra y en el momento en que Ian le confiesa a Rin que está enamorado de ella, su padre lo apuñala por la espalda.

Todo se vuelve un caos en instantes, incontables demonios diminutos llegan en busca de su alma para devorarla, pero Ian aún tiene luz, no es un alma que se dé por perdida, su alma aún vive, pero ya no está en su cuerpo, éste ahora lo ocupa otro ser, un espíritu morgel que no es otro que Tokage.

Sin poder evitarlo, Ian ve cómo Tokage se hace novio de Rin fingiendo ser él y cómo tortura a su padre con la culpa de haberlo apuñalado sin saber que todos esos años Tokage lo manipulaba y lo enloquecía. En su desesperación, Ian llega hasta la tienda de antigüedades de Kaito descubriendo que dentro de la muñeca se esconde un hada de nombre Ainsel, que dice amar a Kaito y estar destinada a él toda su vida, y descubre que el cubo con la salamandra dentro se la dio Kaito a propósito para que Tokage tuviera el poder de apoderarse del cuerpo de Ian. Así también se entera de que los asesinatos son causados por hadas que se apoderan de cuerpos humanos, pero que al ser rechazadas por el cuerpo no tienen más remedio que salir expulsadas matando en el proceso al cuerpo huésped.

Todo esto es terrible, pero Ian sólo piensa en vengarse de Tokage por haberle quitado todo. Para ello Kaito le propone hacer algo similar a lo que hizo Tokage, darle un cuerpo para usar, el cuerpo de un niño que murió llamado Heriat, y para protegerlo Ainsel se ofrece a ayudarlo con su poder de hada.

La nueva vida de Ian/Heriat ahora es como nieto de una anciana ciega que no está muy dispuesta a recibir a un nieto que no conoce, pero para Ian es suficiente mientras pueda acercarse a Rin, la cual nota que algo le ocurre al "Ian" que ella ama, ahora es agresivo y no tiene respeto ni por las plantas que tanto quería y la hace dudar, hasta que una noche ve a Tokage/Ian enfrentarse a Myuu, un espíritu de una polilla que se apoderó del cuerpo de una humana también con el propósito de conquistar el mundo humano; pero Tokage logra matarla y devorarla. Rin, al ver todo esto, se da cuenta de que ése ya no es Ian sino Heriat, el niño que en apenas unos días se ha vuelto su amigo y ha hecho nuevamente juramento de protegerla e ir juntos al mundo de las hadas.

Sin embargo, las cosas empeoran cuando la tienda de antigüedades y Kaito desaparecen al tiempo que un hombre llamado Shira Gotoh y su sirviente Reify llegan a la ciudad como dueños de una enorme corporación que pone en marcha "el proyecto Elysium".

Lisa, la "tía/hada" de Ian, vuelve a la ciudad sin saber lo que ocurre, hasta que encuentra con ayuda de Heriat y Rin al padre de Ian golpeado y esposado en su casa. La "abuela" de Heriat les revela que ella desde niña quedó ciega, puede sentir los espíritus del bosque y las hadas a su alrededor y conoció a un ser del que se enamoró prometiéndole irse juntos cuando ella dejara de ser una niña, pero los años pasaron y él nunca volvió, por eso ella no quiere saber nada de ese mundo mágico, mas si Ian quiere vengarse ella no tiene nada que hacer. Aun así su cuidado se lo confía a Kaito, quien reaparece ahora como su protector.

Por otra parte, Shira y Reify parecen no llevarse nada bien con Tokage, puesto que éste tiene otros motivos más personales de odio hacia Ian y quiere herirlo; mientras que Shira y Reify buscan a Kaito porque están seguros de que él sabe el paradero del verdadero Ian Hasumi, aquel destinado hijo de un hada y un humano que será parte fundamental para que el "Elysium" se haga realidad.

Muchas preguntas quedan pendientes aún en esta historia, por ejemplo, Kaito dice no estar de parte ni de Ian, ni de Shira, ni de Tokage; sin embargo, él fue quien le entregó un "fairy cube" a Tokage y pudiera apoderarse del cuerpo de Ian aunque con ello haya ayudado un paso más a que el mundo se destruya. Ainsel parece estar genuinamente enamorada de Kaito, aunque aun así decide ayudar a Ian hasta el final; mientras Shira y otros tantos seres mágicos están buscando apoderarse del mundo, y Tokage sigue empeñado en destruir exclusivamente todo lo que Ian ama, y éste busca recuperar su cuerpo e impedirlo, pero ¿qué será lo que realmente mueve el odio de Tokage?

Fairy Cube nos lleva a un mundo mágico, pero siempre con el toque personal de Kaori Yuki, donde todo lo maravilloso tiene una doble cara llena de crueldad y oscuridad que te atrapa desde la primera hasta la última página y con seguridad dejándote ese sabor tan agridulce que sólo ella es capaz de dar.

EN GUSTOS SE ROMPEN GÉNEROS

¿No les ha pasado que leen una reseña de un manga en una revista, diciendo que es la última coca-cola del desierto, y cuando lo compran los deja con cara de: ¡¿What?! ¿Cómo fue que les gustó eso? La razón es porque cada cabeza es un mundo, así que no puedes saber si lo que le gusta a uno le agradará a todos.

Así que, para dar una visión más redondeada de un volumen de manga, tenemos esta sección con las opiniones variadas del staff.

Ito Minura y Makoto Amano son, a primera vista, las mejores amigas del mundo a pesar de ser bastante diferentes. Ito es una chica muy masculina, fácilmente confundida por hombre cuando la gente las ve juntas en la calle, y siempre termina haciendo los papeles masculinos en el grupo de teatro al que pertenecen. Makoto es la chica perfecta: femenina, de cabello largo, muy calmada y adorable. Lo que nadie sabe es que Makoto, en realidad, es un chico que para poder cumplir su sueño de ser actor debe vivir dos años como una mujer sin que nadie descubra su secreto.

W-JULIET

Aurea: ¡Wow! Esta historia sí que me atrapó desde la primera página. Debo decir que algo que no me gusta del manga (en general) es que al tener tantas páginas para contar una historia, el autor se toma su tiempo en contar la premisa, lo que a veces puede resultar bastante aburrido –para mí por lo menos–. En esta ocasión, sin embargo, el autor te introduce en el conflicto del plot desde las primeras páginas. Esto hace que toda la historia se acelere de manera increíble. La verdad no me esperaba que la trama –a pesar de lo trillado de la premisa– fuera a ser tan interesante. Definitivamente esto es algo que voy a seguir de cerca. Le doy cinco estrellas y no le doy más porque ya de plano, no puedo.

Jareth Levrack: Con un subtexto totalmente relacionado con la comedia de enredos shakesperiana, esta propuesta resulta interesante de entrada, aunque paulatinamente va perdiendo la chispa. Lo cual es lamentable. La trama enfocada en enredos de identidad es bastante común; sin embargo, algunos autores verdaderamente logran confundir al lector. En esta propuesta hay varios brincos, es muy usual la transición de tiempos, lo cual difícilmente agiliza la historia desde el principio. El diseño del reparto no es muy estilizado, pero logra enganchar desde la portada. El desarrollo resulta muy lento, y el resto de la historia es sumamente predecible. Que una chica sea chico y viceversa y además actúen Romeo y Julieta no es tan propositivo como parece. Más bien una tragedia ilustrada sin mayor atractivo. Falla en el intento de caramelizar e incluso cae en secuencias aburridas, en especial porque conocen sus secretos, de lo contrario resultaría más emocionante. Buen intento, pero definitivamente no me gusta.

Carlos Salto: En algún número anterior recuerdo haber tenido que leer este manga, así que a la hora de leerlo nuevamente no me costó mucho trabajo acostumbrarme a las situaciones. Si bien no nos presentan nada nuevo en una historia, es fácil de leer y cuenta con un dibujo bastante decente a comparación de muchos otros shojo que he leído. Sin embargo, en alguna que otra página, el dibujo es algo tieso. En general le daría dos estrellas y eso por ser más de lo mismo en el género.

Adalisa: Las comedias donde un chico se viste de chica o viceversa no son nuevas en el manga. De hecho, pasa tan seguido que es sorprendente que sigan siendo vigentes. Pero lo curioso de *W-Juliet* es que el secreto de Makoto no es verdaderamente el centro de la historia, sino la manera en que Ito resuelve el poder ayudarlo, y cómo poco a poco comienza un romance entre ambos, tornándola mucho más original de lo que uno esperaría.

BLAME

Killy es un asesino silencioso que deambula solo por la ciudad futurística donde vive, buscando los Net Terminal Genes. No se detiene ante nada para lograr su cometido, es violento con aquellos que se interponen en su camino, y nunca revela nada sobre sí mismo, o sobre su arma: el Gravitational Beam Emitter, que es increíblemente destructora. El porqué de su búsqueda, o para dónde se dirige, es uno de los misterios que el lector debe descubrir por sí solo.

Aurea: Hace mucho tiempo que no leía un manga con la calidad de *Blame!* De verdad, las palabras no me alcanzan para describir lo maravilloso de la narrativa o del diseño de los personajes. Realmente como lector puedes sentir por lo que están pasando los personajes –sus miedos o la anticipación al peligro que corren– y el mundo es lo suficientemente creíble, sin rayar en lo absurdo (cosa que siempre sucede con la planeación en los mundos post apocalípticos gobernados por máquinas). Les recomiendo muchísimo que lean este manga. No lo van a lamentar. A este manga también le doy cinco estrellas. ¡Wow!

Jareth Levrack: Sin duda el cyberpunk es un verdadero profeta en cuanto al mundo real. La sociedad en un punto donde el individuo está solo y alejado de los demás es idílicamente perfecto. Con una premisa argumental escalofriante y un gélido diseño de personajes, esta historia logra enganchar desde la primera viñeta. El tempo narrativo va *in crescendo*, posee un matiz narrativo muy peculiar, pues justo a la mitad nos damos cuenta de que ya se va a acabar. El protagonista resulta en suma complejo, pero pese a su condición de metal resulta muy humano. Así, el hombre es superado emocionalmente por un corazón de hierro. El diseño de los personajes me gustó mucho, figuras largas con miradas frías, pero capaces de decirnos algo más. Existen varias secuencias silentes que resultan asombrosas. No es necesario una sola palabra; todo lo contrario, el lector se conecta de inmediato con ese mundo que en cualquier momento será tangible.

Carlos Salto: Si bien no soy fanático de este género en sí, este manga logró atraparme. Tal vez haya sido por el aspecto visual, ya que es un manga muy bien dibujado, con un excelente manejo de grises y una narración gráfica buena. La historia de igual manera me agradó mucho, en general diría que viene a refrescarnos un poco de los mangas comerciales que hay en el mercado.

Adalisa: Cuando las primeras palabras de un manga son: "Tal vez en la Tierra, tal vez en el futuro", sé que me voy a encontrar con una de dos cosas: o un misterio verdaderamente interesante, o algo tan, pero tan pretencioso que posiblemente abandone después de la página dos. Afortunadamente, *Blame!* cae en la primera categoría. En los primeros capítulos, no sabemos nada de Killy, ni de su búsqueda. No sabemos por qué busca los Net Terminal Genes, o siquiera si realmente existen. Pero la narrativa de **Tsutomu Nihei** está tan bien construida, que incluso sin saber nada, queremos seguir leyendo hasta descubrir la verdad sin que la espera por respuestas resulte tediosa o repetitiva. Cinco estrellas, porque este manga debe estar en la colección de cualquiera que se diga amante del medio, incluso si el cyberpunk no es de su agrado.

¡NADA! ME GUSTA!

La libertad de casarse con quien uno quiera debe ser uno de esos derechos que debe prevalecer y promocionarse sin importar qué. Sin embargo, mis queridos padawans del manga, hay límites hasta donde podemos ejercerlo, sin que la práctica del mismo comience a sonar ridícula. Pero me estoy adelantando. Mejor déjenme les cuento con más detalle lo que me encontré en la Internet, para que me entiendan mejor.

Recientemente el 30 de octubre del 2008 un otaku (Taichi Takashita) decidió que había llegado el momento de casarse. Esto, por supuesto, no es nada raro, porque por lo general a todos nos llega el momento de lo que llamarían nuestros padres "sentar cabeza". Sin embargo, Takashita tenía en mente una esposa, que en definitiva desafiaba no sólo los estándares de la sociedad japonesa, sino también su salud mental.

Takashita no quería una esposa de carne y hueso, no. Muy por el contrario, deseaba casarse con un personaje de anime: Mikuru Asahina, quien en el universo del anime al que pertenece es considerada la chica más hermosa que se haya visto. Aunque el que nos guste un personaje de tal o cual serie animada no es nada raro (ahí tienes a Terry Granchester, que logró que toda una generación de chicas mexicanas se obsesionara por él), sí es completamente anormal querer estar legalmente casado con algo que no existe –por muy bien animado que esté el personaje.

Por supuesto, la corte japonesa dijo que no a la petición de Takashita, cosa que no es de extrañarse. Japón ni siquiera permite los matrimonios entre el mismo sexo. Sin embargo, nuestro otaku mentalmente incipiente no quiere quitar el dedo del renglón y luego de que la petición le fue negada, armó un sitio de Internet para reunir firmas y lograr su objetivo.

Sinceramente –y con todo respeto– aún no puedo decidir si los que firmaron son: a) personas que están tomando todo esto como juego –tal como lo es un matrimonio en el registro civil de una kermés escolar–; o b) si en realidad quieren que esto se vuelva una realidad para que ellos puedan luego casarse con el personaje animado de su preferencia.

Si es la primera, tan sólo puedo decir que es inconcebible estar aplaudiendo una conducta tal de una persona que claramente está mal y quien ha testificado ante cortes y todo que las mujeres de 3D simplemente no son tan interesantes comparadas con las del anime (¿?), eso claro, agregando que el mundo que le presentan en el anime es más interesante que el real.

El problema a todo esto (en mi humilde, pero abrasiva opinión) es que la petición de Takashita refleja los grandes problemas de inadaptación, del que están sufriendo cada vez más y más personas en nuestro mundo. Claro, una cosa es que tengamos gustos por algo en particular (díganmelo a mí, yo estoy obsesionada con *Caballeros del Zodiaco*), pero de ninguna manera esto justifica replegar todo lo que es "real" en aras de engañarnos y encerrarnos en nosotros mismos.

Si bien puedo entender las necesidades de Takashita a un nivel muy básico, no justifico el hecho de que quiera concentrar su vida hacia el objetivo de casarse con "algo" (sí, lo lamento. Se quiere casar con "algo", con una celdilla, y si las cortes lo aceptan como un matrimonio real, simplemente estarían solapándole sus problemas en lugar de ayudarlo a confrontarlos).

Aunque muchos psicólogos japoneses y fanáticos del anime del manga han mencionado que esto no es más que la consecuencia a las estrictas reglas sociales del país (donde cada vez es más y más difícil iniciar una relación amorosa con el sexo opuesto), para mí la respuesta es más simple que conlleva a simplemente a apagar la televisión y salir a respirar aire puro.

El mundo del 3D es más traicionero y feo que el presentado en el anime, pero al igual que el anterior hay muchas personas dispuestas a iniciar relaciones duraderas con nosotros. Tan sólo hay que darles la oportunidad.

Aurea D. Freniere

Jareth Levrack

Hatakari Man

Ser parte del staff creativo de una editorial para muchos es un sueño imposible. Algunos estudian carreras afines con tal de acceder al exigente rubro y entonces por fin, ver su nombre publicado en una revista. A veces es necesario soportar lo indescriptible con tal de llegar a la meta. Cuando la utopía se cumple, inicia la gran aventura de explorar el mundo por medio de las letras. Sin embargo, en ocasiones escribir es más parecido a una pesadilla.

Hiroko Matsukata trabaja en la editorial Jidai. Allí se encarga de redactar material para distintas revistas. Usualmente, pone todo su empeño en llevar a cabo su labor, hasta el punto de que sus compañeros le han puesto el apodo de "Hombre trabajador" –Hatakari Man–. Cuando está en esa modalidad, es capaz de escribir durante horas, incluso sin comer y sin dormir.

Dicha habilidad le ha brindado algunos beneficios. Por un lado, los directores de las revistas confían en su creativa versatilidad para encargarle cualquier tipo de tema, el cual cuenta con un excelente respaldo de información y fuentes directas de contacto. Por el otro, pueden pedirle bomberazos, así sea una emergencia de madrugada, pues Hiroko siempre está dispuesta a defender su sueño de continuar escribiendo, aunque sea necesario soportar el maltrato verbal de su editora, regaños de los correctores de estilo o humillaciones de parte de los asistentes.

Pese a su extraordinario esfuerzo, Hiroko ha sacrificado su salud mental, física y emocional por escribir. Al final del día, llega a su casa tan cansada que difícilmente logra llegar a la cama. Nunca ve a sus amigas, pues su apretadísima agenda se lo impide. Su dieta se conforma por insípida comida rápida, que le genera repentinos dolores estomacales. Se mantiene activa gracias a colosales cantidades de café, pero le provoca una constante migraña, que jamás se le quita, aunque se tome una caja entera de aspirinas.

Su vida amorosa es un asco; aunque le gustan un par de chicos de la oficina, siempre está tan ocupada que ni siquiera tiene tiempo para indagar sus nombres. Y si algún valiente la invita a salir tendrá que esperar sentado para no cansarse. Es tal su nivel de estrés que Hiroko se olvida por completo de su novio, un workholic de la construcción, que nunca tiene tiempo para verla. Y luego, ella se pregunta por qué le hace falta un abrazo.

El exceso de trabajo la ha empujado a ver la vida desde una perspectiva catastrófica. En suma nefasta. Por ende, cada día en la oficina es un martirio, aunque la amplia galería temática le permite enfocarse en otras cosas y minimizar su molestia. Paulatinamente, sus compañeros y sus problemáticas personales se convierten en parte de la rutina, pues ella, al salir de la oficina, está completamente sola, sin alguien que la escuche o la conforte.

Si esto fuera poco, es sumamente nerviosa e impaciente, grita cuando no le ponen atención y se torna agresiva cuando las cosas no salen bien. Aguanta, pues anhela ser jefa de redacción, entonces podrá correr a los favoritos de su editor, eliminar a los colaboradores externos que piratean los artículos de otras publicaciones y, mejor aún, escribir sobre lo que realmente le interesa. Incluso podría revirar el destino de la editorial y convertirla en lo que es en realidad: el sueño de todo escritor.

CREPÚSCULO DE TINTA

El 26 de marzo de 1971, nació Moyoco Anno. Su especialidad es el género josei. Es considerada una escritora de moda, cuyas propuestas narrativas han enganchado positivamente a la audiencia. Su talento oscila entre la escritura formal y ser mangaka profesional. En la más reciente encuesta de Oricon, Moyoco fue elegida como la octava autora de manga más popular. Su fama se potencializó aún más, luego de su matrimonio con el director del estudio Gainax –Hideaki Anno–, en el 2003. Entre sus proyectos más representativos se encuentra el diseño de personaje del live action *Cutie Honey*, los mangas *Flowers & Bees*, *Happy Mania*, *Sakuran*, *Sugar Sugar Rune* y *Tundra Blue Ice*.

En el otoño del 2004, la editorial Kodansha publicó *Hatakari Man*. El realismo de su propuesta y el manejo de la rígida temática dio a conocer a los lectores las desventuras ficticias de los escritores, lo cual definitivamente estaba basado en una amarga realidad. El estilo de dibujo de Moyoco se destaca por su moderada estilización. La autora pone mayor enfásis en la construcción emocional arquetípica, precisamente para reflejar el carácter real, tanto de un editor como de un articulista, aunque poseen variantes que los ubican en el plano de la fantasía. Así, una chica entusiasta se puede convertir en una escritora neurótica.

De entrada para el espectador la premisa argumental puede carecer por completo de interés, en especial porque es totalmente inexistente el romance, la aventura o los rasgos paranormales, los cuales han ganado gran popularidad entre los seguidores del anime. Sin embargo, la fortaleza del contenido impulsó el proyecto del anime.

En octubre del 2006, tres canales sincronizaron la transmisión de la serie *Hatakari Man*. La producción conformada por 11 episodios fue realizada por el estudio GALLOP, en mancuerna creativa con la editorial Kodansha. La dirección estuvo en manos Katsumi Ono, la agilidad narrativa se apega en gran medida al manga. De igual forma, el desarrollo resulta bastante atractivo, pues presenta los hechos en orden y sin brincos. Así, la historia adquiere mayor agilidad y se llega más rápido al final.

Esto le permite al espectador conocer la rutina diaria de Hiroko. Así, todos los episodios empiezan en la entrada de la editorial. La mayor parte de los eventos se llevan a cabo en la oficina. Algunas secuencias se ubican en espacios abiertos, lo cual le brinda cierta versatilidad visual. La historia se presenta de manera lineal, raramente recurre al pasado. A menos que sea una historia alterna, totalmente ajena al rol principal. Ono también se involucró en el guión, con la finalidad de explorar las posibilidades narrativas, obteniendo así una perspectiva más abierta del tema principal.

El diseño del reparto fue realizado por Hisashi Kagawa. Suele seguir el boceto original; sin embargo, le brinda un carisma peculiar a cada personaje, según su construcción emocional. Dado que todos se encuentran en edad adulta, son tremendamente complejos, pero al mismo tiempo impredecibles. Un ejemplo es Hiroko, quien puede ser tan explosiva como reflexiva. La estilización es moderada, pero enfatiza la expresividad gestual. Una mirada cargada de emoción es capaz de recordarnos que la realidad puede ser atroz.

La música de Yuugo Kanno se apega al matiz realista de la historia. Aunque también repercute en el efecto emocional. Existen secuencias capaces de estremecer al espectador, pero también nos empujan a pensar detenidamente. Lejos de la típica tonada pegajosa, el opening de *Puffy* estabiliza la sensación de fantasía. En general, Kanno se enfoca en mantener alerta al público, pero también en llevarlo a un mundo donde las utopías existen.

ANIME
& MANGA

ANIME
& MANGA

SOUL EATER

Tal parece que los animes con temas sobre la muerte están de moda últimamente, ya que como indica el nombre de esta serie *Soul Eater* trata sobre este tema. La versión manga de este título salió a la luz un 24 de enero del 2003. El guión y el dibujo estuvieron a cargo de **Atsushi Okubo** y fue publicado por la editorial Square Enix, llegando actualmente a 12 volúmenes de manga. Antes de su adaptación a anime, esta obra pasó primero por los ya conocidos CD Drama, que contenía un booklet con el guión de la actuación que venía en el disco.

El manga comenzó a ganar cada vez más adeptos y por eso se anunció en el 2008 que comenzaría la adaptación al anime con una cantidad de 51 episodios. El trabajo sería realizado por el Estudio Bones, que tuvo la participación de **Takuya Igarashi** en la dirección y a **Yoshiyuki Ito** en el diseño de personajes. La primera emisión del programa fue el 7 de abril del 2008 en la cadena TV Tokyo.

En cuanto a la música, estuvo a cargo de **Ryo Oyama** y cuenta con una gran calidad. Para los temas de entrada se contó con intérpretes de la talla de **T.M. Revolution** y **Tommy Heavenly**. De igual manera para la realización de los endings se tuvo la presencia de **Kana Nishino** y **Diggy Mo**, con gran variedad de estilos musicales, recomendado para todo aquel fan de la música japonesa.

LA HISTORIA

Existe una academia llamada La Universidad de Maestros de Armas de Shinagami, la cual se encarga de mantener la paz, protegiendo al mundo de los demonios quienes infundan el miedo en la tierra. Es una organización que enseña a los alumnos a usar las armas del Shinigami.

Una mujer es atacada por un ente bastante grotesco, el cual la mata sin piedad. Al estar ya ella inconsciente en un piso lleno de sangre, éste le saca su alma y se la traga. Una mujer ve lo sucedido y no se contiene a la hora de gritar. El monstruo la persigue, acorralándola, dispuesto a matarla. Pero llegan dos seres más, quienes quieren detenerlo.

Soul Eater y Maka discuten sobre el origen del monstruo. Alegando que viene de un huevo de kishin, según lo que discuten, cualquier alma humana puede convertirse en Kishin y es su deber terminar con éstas y juzgarlas.

Yuto Kigai

El ente no es otro sino Jack el destripador, quien tiene una lucha intensa con Maka, que a su vez usa a Soul Eater en forma de guadaña para derrotarlo. Al final gana Maka, claro está, y Soul Eater se come el alma del asesino serial.

Estos dos chicos se ponen muy alegres porque finalmente pudieron reunir 99 almas faltando una para que Soul Eater se convierta en una guadaña al 100%. Así pues, Maka le avisa a Shinigami que ha conseguido su alma número 99. Éste la halaga diciendo que es igual de buena que su mamá.

El papá de Maka hace acto de aparición, y pide que Soul Eater no le ponga una mano encima. Éste le comenta que no saldría con una tipa como ella. Esto hace que tanto Maka como su padre se enojen mucho.

Shinigami les explica que para que Soul Eater pueda convertirse en una guadaña de la muerte es necesario también encontrar el alma de una bruja, o sea la número 100. Aunque suena sencillo, lo cierto es que muchos maestros han tratado de conseguir esto y han perdido su vida en el intento, así que les costará bastante trabajo poder completar su misión.

A pesar de que el papá de Maka se lamenta porque ésta no la quiere, los dos muchachos van en busca de una bruja. Su búsqueda será corta, ya que encuentran una que vive dentro de una calabaza.

Soul Eater no razona y piensa en comerse la casa, rompiendo la ventana del baño y encontrándose de frente con la bruja, quien en ese momento se está bañando. Resulta que la debilidad de Soul Eater son las mujeres desnudas, por lo cual no puede pelear con ella. La bruja lo quiere, así que decide derrotar a Maka para lograrlo. A pesar de derrotarlos no logra nada y ellos tampoco, ya que por varias ocasiones van a su encuentro, pero gracias a la torpeza de los dos ella siempre los derrota.

Mientras tanto, el papá de Maka se está emborrachando con dos mujeres en un bar. Una de ellas le pide que le cuente más sobre él. La otra la interrumpe, contando que él es un playboy y por eso ha tenido muchos problemas con su familia y que Maka lo odia. Al escuchar esto, "Guadaña de la Muerte" se deprime y sale a llorar desesperado. Después paga la cuenta y se retira.

Hasta el cuarto intento de querer vencer a la bruja, logran luchar frente a frente con ella, pero es muy poderosa y a Maka le cuesta mucho trabajo luchar contra ella, sobre todo porque su compañero no está ayudando mucho que digamos, ya que la bruja lo tiene como hipnotizado con su belleza.

La bruja lo único que quiere es que Maka le regale la "guadaña", pero ésta, al afirmar que es sólo suya, logra enfurecer a la bruja quien ha decidido que debe matarla. La pelea se torna algo violenta. Mientras tanto, Shinigami le advierte al padre de Maka que su hija está en peligro y lo regaña por estar de borracho en el momento en que su hija está en peligro. Él quiere ayudarla, pero Shinigami le dice que no puede.

Soul Eater no responde al llamado de Maka, quien está a punto de perder. El chico se convierte en su forma humana y le dice a Maka que quiere ser la guadaña de Blair, la bruja con la que pelean. El padre de Maka se pone, por supuesto, muy contento al escuchar esto.

Maka queda muy decepcionada, ya que para ella los hombres son un asco, y ha sufrido muchas decepciones, debido a que su padre es un mujeriego. Se siente muy mal por lo que está viviendo, ya que ella decidió confiar en Soul Eater, y esté la ha defraudado con esa forma tan común de pensar. Ella piensa que los hombres son idiotas.

Pero detrás de todo esto, el muchacho tiene un plan y sólo usó esto como un truco para acercarse a Blair y acorralarla para que Maka pueda derrotarla y finalmente tener su alma.

Al derrotarla, Soul Eater se come el alma, pero no pasa nada. Resulta que Blair es un gato con muchos poderes mágicos, mas no una bruja. Se dan cuenta de esto cuando Blair aparece con su forma de gato en frente de ellos. Como los gatos tienen nueve almas por eso no ha muerto, así que les advierte que quiere a Soul Eater para ella.

Como Shinigami le dijo a Maka que si fallaba en esta misión tendrían que comenzar desde cero, ahora tendrán que buscar 99 almas, más la de una bruja, lo cual significa que les queda un largo camino por recorrer. En su camino se encontrarán varios personajes que buscan el mismo objetivo que ellos, así que no les será fácil.

Este anime cuenta tanto con un argumento original como con un diseño de personajes atractivo. Los personajes cuentan con una personalidad muy marcada, lo cual los define bastante. Pero sin lugar a dudas lo que más me gustó fue la ambientación, la cual pareciera que salió de un libro de ilustraciones para niños, que encaja perfectamente con el diseño y personalidad de cada uno de los personajes que sale.

Este anime tiene algunas escenas subidas de tono, por lo que existen dos versiones: la censurada y la no censurada, así que lo recomiendo más para adolescentes y adultos.

¿Qué tan buenas o malas son las adaptaciones literarias?

Eurídice M. Lozano A.

Hacer una adaptación, ya sea de un manga, una obra de teatro o de una novela para televisión o una película sin duda no es cosa fácil, porque con ella se corre el riesgo tanto de acertar y llevar "a la vida real" una obra maestra y cumplir el sueño de cientos de fans en el mundo o de destrozar una obra maestra y ser odiados y recordados de por vida.

Sobre todo de una obra literaria conocida en el mundo entero, esto de la adaptación es más difícil, principalmente porque en ella el autor tiene toda la libertad de dirigir la historia por el camino que mejor le parezca, decide las características de los personajes y puede tardar mucho o poco, también según le convenga en toda clase de detalles y su palabra es ley; en cambio para que esto se adapte a televisión tiene que forzosamente tener ciertos cambios debido al tiempo de duración de la película o al de un capítulo, en muy contadas ocasiones se pueden seguir el guión y las acciones exactas de los personajes tal cual ocurren en el libro; aunque no por eso se va a negar que se han hecho películas o en este caso animes basados en libros que han resultado buenas. Como ejemplo tenemos a *Heidi*; todos o cuando menos a una mayoría, fuimos felices con el anime y se ha convertido hoy por hoy en un anime entrañable al igual que *Remi*, donde cualquiera aunque diga tener corazón de acero, llora. Otros ejemplos son *El lago de los cisnes* y eso sin olvidar *El conde de Montecristo*, donde la historia está bastante bien adaptada, además de haberle puesto como un plus su particular animación que dejó más que satisfechos a propios y extraños.

Sin embargo, no todo es tan bueno como parece porque así como han hecho que uno quede encantado, también han hecho que uno se pregunte: "¿Qué rayos se fumaron cuando hacían esto?". No me dejarán mentir, pero por poner unos ejemplos, en *Mujercitas* la historia parecía prometedora, en un principio todo era muy similar al libro reviviendo todas sus desventuras y pesares con sus ligeras diferencias. Eso hasta que la historia avanza a un punto donde se reinventan casi todo y de un momento a otro salen de la pobreza, ninguna hermana muere y sus matrimonios son casi de cuentos de hadas; y aunque el final es feliz, te quita ese sabor levemente agridulce de la historia original.

Otro ejemplo, y uno de los más recientes, es *Romeo x Juliet*, donde al principio, aunque no era todo como la historia de **Shakespeare**, haber cambiado a Verona por una ciudad flotante y que en vez de caballos se usaran pegasos le da un toque fantástico, diferente, original pero bastante bueno. La animación y la música fue perfecta, y aunque ese detallito de que Julieta ahora fuera la heroína que salva a la ciudad ya estaba poniendo extrañas las cosas, más aun cuando hay ciertos personajes que de buenos pasan a malos como los Montesco; pero lo realmente extraño viene cuando descubres que el príncipe resulta ahora ser un árbol místico que está custodiado por una guardiana obsesiva con que el árbol debe vivir muera quien muera. Eso sí ya no tiene nada que ver con la historia shakesperiana, y cada quien tendrá su opinión, pero en lo personal cuando muere Montesco el resto de la historia perdió sentido; a Romeo daban ganas de jalarle las orejas e incluso Teobaldo resultó más galán que el protagonista.

En conclusión, las adaptaciones son buenas, siempre y cuando no se nos pase todo de la raya y se le ponga más de la cosecha personal olvidándonos de la trama original; mientras que a nosotros como público sólo nos queda observar, decidir ver o no una adaptación y rogar porque al adaptador y al guionista no se les vayan mucho las cabras al momento de hacer su trabajo.

Adalisa Zárate

EL MEJOR AMIGO DEL HÉROE

Ya hemos hablado mucho de las cosas necesarias para hacer una buena historia. También hemos hablado de cómo investigar datos para dicha historia, de buscar nuevos giros en viejos argumentos, y similares, pero de lo que rara vez platicamos es de los estereotipos que aparecen una y otra vez en los mangas que influyen en muchos autores de nuestro país... y que entonces aparecen una y otra vez en las historias escritas en México pero completamente fuera de contexto. Así que ahora, para entender de dónde salen esos tipos de personajes, los estudiaremos de uno en uno.

Una vez que tenemos a nuestro protagonista, es necesario darle una vida social. Y entre los personajes de apoyo, siempre tendremos a su interés romántico y a su mejor amigo. Este mejor amigo es quien lo va a apoyar sin importar qué tan ridículo sea su plan, el primero en aplaudir después del gran discurso de "podemos dar nuestro mayor esfuerzo" y sí, el que posiblemente va a morirse al recibir el tiro de gracia destinado al héroe en la batalla final contra el héroe.

En los ochenta, el papel del mejor amigo del héroe era muy claro. Si bien podían empezar como rivales (recordemos al buen Shiryu de *Caballeros del Zodiaco*), el resultado es que siempre, pasados los primeros 10 episodios de la serie, se volverían inseparables del héroe a puntos netamente preocupantes (¿Alguien notó que Bruce rara vez contradice a Oliver en *Supercampeones*?) Son los seguidores perfectos, aunque en esta particular versión, tienden a resultar molestos porque el hecho de que el héroe siempre tenga la razón puede resultar aburrido y contraproducente, pues nadie tiene la razón sobre todo la mayoría de las veces.

Conforme las series fueron evolucionando, el papel del mejor amigo del héroe evolucionó también y dejaron de ser el "tipo que dice sí a todo" para volverse más bien la conciencia del héroe, recordándole que en ocasiones la forma más directa de lograr las cosas puede no ser la más correcta, aunque eso sí, siempre apoyando a sus amigos sin importar que el plan final siga siendo bastante absurdo.

Una de las maneras de evitar esto es, a la hora de escribir, pensar en tus verdaderos amigos. Esos que no sólo te recuerdan que no siempre tienes la razón, sino que además se niegan a ayudarte si el resultado final va a ser que tú termines en más problemas con los que empezaste (pero eso sí, una vez que tú solo te metiste en problemas serios, van a estar ahí para ayudarte a salir de ellos), aunque esto es un poco más difícil porque requiere que le des el mismo trabajo de caracterización al mejor amigo y al héroe.

Actualmente, es más común que el mejor amigo del héroe comience como su rival, pero tras una batalla medianamente seria, se da cuenta de que el héroe es en realidad un buen tipo y merece su amistad. Un buen ejemplo es Ranma 1/2, donde Ryoga es, por lo menos en su propia mente, el principal rival de Ranma, pero cuando aparecen otros villanos, Ryoga siempre está al lado de Ranma para ayudarlo en la batalla, y siguiendo su ejemplo, otros villanos que se vuelven héroes nunca terminan de aceptar al protagonista como su mejor amigo, pero eso no significa que le darán la espalda (por ejemplo, Vegeta, de Dragon Ball Z).

Un muy buen ejemplo del mejor amigo del héroe, que empieza siempre obedeciendo al héroe, pero se da cuenta de que en ocasiones debe actuar en contra de él mismo por el propio bien del héroe es Ron Weasley, de la serie Harry Potter, aunque esto no se vuelve aparente sino hasta el cuarto libro.

La chica Tsundere

Aurea D. Freniere

Ya hemos hablado mucho de las cosas necesarias para hacer una buena historia. También hemos hablado de cómo investigar datos para dicha historia, de buscar nuevos giros en viejos argumentos, y similares, pero de lo que rara vez platicamos es de los estereotipos que aparecen una y otra vez en los mangas que influyen en muchos autores de nuestro país... y que entonces aparecen una y otra vez en las historias escritas en México, pero completamente fuera de contexto. Así que ahora, para entender de dónde salen esos tipos de personajes, los estudiaremos de uno en uno.

Antes, la clasificación de personajes se remitía a dos palabras: el antagonista y el protagonista. Ahora, con la ramificación del anime y el manga, la lista del tipo de personajes se ha expandido a tal grado que todos (y en serio digo todos), tienen un nombre para especificar el rol que juegan en el argumento.

Uno de estos personajes es la chica Tsundere, quien sin importar el nombre, ha estado plagando los animes por décadas (y nosotros sin saberlo...). Pero antes de adelantarnos, vámonos por partes y comencemos con el significado de este nuevo término.

La palabra Tsundere proviene de dos palabras: Tsuntsun y Deredere. La primera significa distante o mal humorada; mientras que la segunda, enamoradiza. Como podrán imaginar, tal combinación de palabras sólo nos mete en un predicamento, ya que las chicas descritas con este adjetivo están destinadas a tener un temperamento que sólo podríamos definir en extremo como bipolar. Aunque el adjetivo ha sido popularizado recientemente, se sorprenderían de encontrar que en su anime favorito hay más de una chica Tsundere.

Tomemos a *Caballeros del Zodiaco*, por ejemplo (sí, ya sé que siempre utilizo este anime de ejemplo, pero es que realmente me soprendí cuando encontré una Tsundere entre el reparto), donde las mujeres jugaban roles importantes y donde, incluso, la mayoría del reparto femenino utilizaba máscaras para renegar de su feminidad. Sin embargo, el Tsunderismo estaba latente –y nosotros sin saberlo– y a cargo de ni más ni menos que Shaina, el caballero de la Cobra, quien de entre todo el reparto femenino era incluso más ruda que uno dorado. No obstante a pesar de este exterior duro y marimacho, existía una mujer enamorada ni más ni menos que de Seiya, a quien todo le perdonaba en cuanto le veía.

Utilicé a Shaina porque ella es el ejemplo perfecto de la chica Tsundere, pues en pocas palabras es aquella chica ruda, quien actúa toda sumisa y enamoradiza, en cuanto su interés romántico se le pone enfrente. Además de que, claro, posee un conflicto eterno con respecto a esos sentimientos, porque, claro, el chico de su interés también la saca de quicio (interesante, ¿no?)

Otro ejemplo clásico del Tsunderismo es Asuka Langley, protagonista de *Evangelion*, quien al principio es presentada como toda una mujer capaz de conseguir cualquier cosa con la voz del mando, y quien desprecia a Shinji Ikari sobre todas las cosas. Sin embargo, a pesar de su personalidad, Asuka termina gustándole a Shiji a tal grado que sus sentimientos comienzan a ser un conflicto para ella. No obstante, como el Tsunderismo la rige no puede evitar actuar opuestamente en cuanto tiene a Shinji enfrente.

También existe otro tipo de Tsundere: la que es femenina y romántica por principio de cuentas y quien se pone agresiva en cuanto tiene al interés romántico enfrente. Por supuesto, esta clase de Tsundere está convencida de que el chico que le gusta no está interesado en ella.

En cualquier caso la chica Tsundere (así como la moe) es una simplificación de la mujer en el manga. Nunca siendo completamente establecida en un estereotipo (o sea no es solamente femenina y enamorada o agresiva y rechazando hombres), lo que ayuda muchísimo a crear un conflicto en el argumento si la chica protagonista es una Tsundere por principio. No obstante, sí llega a ser cansado y un tanto cliché si todo el argumento está regido por este precepto. De cualquier manera es complicado deshacerse del estereotipo y les aseguro que si miran más de cerca encontrarán una Tsundere en su anime favorito.

ADICTO AL CURRY

Bueno, pues parece ser que la comida está de moda como tema principal, en los mangas japoneses y una muestra de esto es el nuevo de *Addicted to Curry* (o bien, *Adicto al Curry*), dibujado y escrito por **Kazuki Funatsu**, y que como su nombre lo dice, tiene como tema central: el Curry.

Para todos aquellos a quien el curry no podría importarles menos, les diremos que este manga viene sazonado con todo, desde comedia hasta escenas de acción y, ¿por qué no?, un poco de romance.

La historia nos narra las andanzas de Koenji Makito, un chef japonés que llega a su país natal, luego de estar por un tiempo recorriendo el mundo en calidad de vago. Sin embargo, a pesar de su raída apariencia de vagabundo, Makito tiene un objetivo: encontrar un restaurante llamado Ganesha, que se especializa en la preparación de Curry, el cual pertenece a un antiguo colega que conoció en su juventud.

Luego de estar deambulando por Tokio por varias semanas, Makito no sólo se topa con el restaurante en cuestión, sino también con

HAYATE, THE COMBAT BUTLER

Hayate es un chico de 16 años con la mala suerte de que sus padres son las personas más inútiles del planeta: su padre no tiene empleo, su madre se la pasa comprando boletos de lotería y los dos tienen un serio problema de adicción a las apuestas. Eso hace que Hayate deba trabajar para conseguir dinero y mantener a la familia. Para pagar las deudas de su hábito, los padres de Hayate lo venden a una familia de Yakuza guiados por un perro chihuahua, por lo que Hayate huye de casa dispuesto a juntar el dinero de la deuda para salvar su vida. El problema es que al hacerlo se cruza con Negi Sanzenin, una niña impresionantemente rica, y al intentar secuestrarla termina declarándole su amor (nunca dijimos que fuera un buen secuestrador), y pidiéndole trabajo, por lo que Nagi decide que será su nuevo "mayordomo-protector", pues ella, con sólo 13 años, se enamora a primera vista de él.

Si la premisa les suena un poco alocada, estoy totalmente de acuerdo con ustedes. Una cosa es que en el manga los padres de los protagonistas tiendan a estar desaparecidos y otra completamente diferente es que sean tan irresponsables como los que le tocaron al pobre Hayate. Si a eso le agregamos que la inspiración de nuestro protagonista son palabras que le dijo Santa Claus cuando le informó que nunca más le llevaría regalos porque "la gente que trabaja, es la gente que come", y que aparentemente nadie está interesado en solucionar malentendidos, tenemos un manga que se sostiene completamente en la ridiculez de la situación. Claro que si esa clase de historias alocadas son las que te gustan, este manga de **Kenjiro Hata** es una buena inversión.

Adalisa Zárate

VOL. 1

TSUKUYOMI -MOON PHASE-

Menfi

En marzo del 2000, la revista *Comic Gum* serializó la propuesta narrativa de **Keitaro Arima**. La editorial Wani Books publicó el manga conformado por 15 tomos. El tiraje todavía continúa. A finales del 2005, Tokyopop realizó el crossover en EE.UU. La premisa de *Tsukuyomi –Moon Phase–*, se consolida en una brillante mancuerna de comedia supernatural y accidentado romance. Por medio de constantes brincos de tiempo se vislumbra un numeroso reparto, cuyos reincidentes retruécanos argumentales brindan una positiva versatilidad al desarrollo, el cual se caracteriza por su ágil lectura. El diseño de los personajes es sencillo y poco elaborado. Se percibe una matizada estilización en algunos roles. Sin embargo, la expresividad emocional posee una gran importancia visual. La construcción emocional adquiere madurez conforme avanza la historia. La empatía con el lector y la identificación es directa. La cadencia narrativa es atractiva y logra enganchar desde el principio. El mito del vampiro es irónicamente renovado para divertirnos.

INMUNE A HECHIZOS

Kouhei trabaja como fotógrafo paranormal. Por más que ululen los fantasmas él no los escucha. Durante una visita a un castillo alemán encantado, Kouhei recorre el lugar como si nada. Mientras, sus compañeros escapan despavoridos. A lo lejos ve a una linda chica. Se acerca para tomarle algunas fotos. Mientras cambia el rollo, alguien lo abraza por la espalda para morderlo, estableciendo así un pacto de sangre, convirtiéndolo en un leal sirviente para Hazuki. Sin embargo, cuando ella da la primera orden, él simplemente la ignora. Al salir del castillo, se rompe el hechizo. Viaja a Japón con Kouhei. Entonces descubre que su nueva familia está conformada por exorcistas y el gran poder espiritual de su sirviente está sellado para evitar catástrofes.

Aurea D. Freniere

una cita del destino; pues el establecimiento de Ganesha –antes popular por su exquisita preparación del Curry hindú– ha caído en bancarrota y está por cerrar, siendo la hija del dueño la única persona que mantiene el lugar cerrado, más por nostalgia que por otra cosa.

Makito ahora tiene un objetivo: revivir el establecimiento y regresarlo a sus tiempos de gloria; y, por supuesto, popularizar la receta hindú que tantas satisfacciones le ha dado a lo largo de los años.

A pesar de lo trillado que nos pudiera parecer esta premisa, *Addicted to Curry* logra atrapar al lector desde las primeras páginas, haciendo de la lectura algo sumamente entretenido. Aunque este título no se puede encontrar todavía en América, se puede localizar en las páginas de *scalation* en Internet. Te lo recomendamos ampliamente.

EPSILON

VOLUMEN 0

Yuto Kigal

Ya tenía un buen rato que no escribía sobre algún cómic mexicano y en esta ocasión tuve el honor de hablar de *Epsilon*. Un estudio relativamente nuevo, que vino desde Chihuahua hasta la TNT de noviembre para presentarnos su trabajo.

Epsilon es una publicación que lleva en su haber dos números ya, con una calidad excelente, sobre todo para las publicaciones mexicanas. Cada número está hecho en impresión de distinto color y el número 0 le tocó ser de color naranja. La revista se divide en tres partes con tres historias distintas entre sí.

La primera se llama *The 3:00 AM Room*, la cual comienza con Felipe que está grafiteando una pared. La policía lo agarra y lo lleva a su casa. La verdad es que Felipe está un poco harto de ser el niño bueno. Cuando se dirige a su cuarto sin hacer caso a los regaños de sus papás, se ve transportado a una dimensión rara donde encara a un monstruo.

La segunda parte de la revista se titula *Clan Barsov* (Plumas de nieve), la cual trata sobre Zankiel y Aureon, una pareja de un ángel y un demonio, respectivamente, que viven en la tierra atendiendo un café. Aureon no es muy feliz, puesto que detesta a los humanos, pero parece que Zankiel disfruta mucho su estadía ahí. Al parecer se esconden de alguien y ese alguien los ha encontrado.

La última historia es una serie de cortos llamada *Mac vs. PC*, muy cómica en verdad, ya que se pasan comparando entre un producto y otro, pero en esta ocasión Mac es un joven bastante apuesto y PC un niño inmaduro... Mmmm no muy lejos de la realidad, ¿verdad?

Como primer número no está nada mal, aunque es un preview de todo lo que está por venir, la calidad del dibujo es excelente por cada uno de los autores y se espera que sigan dándose a conocer por todo el país.

GAKUEN ALICE

Eurídice M. Lozano A.

En algún pueblito muy, muy lejano de Japón vive una niña de nombre Mikan Sakura, quien va camino a despedir a su mejor amiga, Horaru Imai, la cual se va a Tokio a estudiar a una escuela privada para genios. Al llegar, lo primero que Mikan hace es llorar, pero Hotaru está inmutable como si irse sin despedirse de la que se supone es su mejor amiga no tuviera la menor importancia. Así que sólo con volver de visita en vacaciones, Hotaru se va y Mikan se queda sola y deprimida por semanas y semanas, que se convierten en meses porque, aun cuando ella le escribe cartas a diario, Hotaru apenas les manda una postal para avisar que no volverá en vacaciones, pues prefiere el aire acondicionado de la escuela.

Más triste aún y decepcionada, Mikan cree que Hotaru se fue únicamente porque a cambio de que aceptara entrar en la Gakuen Alice a sus padres les darían una enorme cantidad de dinero, cosa que es cierta, pero el dinero fue usado como donación para salvar y restaurar la escuela del pueblo. Así que Mikan se escapa sola a Tokio en busca de la academia para genios, con el fin de entrar a cualquier costo y ver de nuevo a su amiga. Sólo que esta escuela no es una cualquiera, ni tampoco es precisamente para genios; es para gente con poderes especiales que van desde volar, leer la mente, atraer objetos, hablar con animales, etcétera, y ese es precisamente el pase de entrada, tener alguna clase de poder, pero ¿Mikan tiene alguno? Lo cierto es que sí, pero es un poder tan raro que nadie lo había notado, el de la nulificación, es decir, todos los demás poderes "alice" no tienen efecto en ella.

Finalmente Mikan logra ingresar y vuelve a ver a Hotaru, aunque ésta sigue sin emocionarse siquiera, además de que irá conociendo a nuevos amigos y maestros, cada uno con poderes más raros o peligrosos que el otro, pero le quitarán la monotonía al Gakuen Alice, si es que una escuela con estudiantes con poderes especiales puede tener algo de aburrido.

TIPS DESDE JAPÓN

Aurea D. Freniere

Hoy, como la columna me toca a mí, hablaremos de dibujo por esta vez. No me lo negarán, pero en muchas de las ocasiones cuando estamos comenzando a realizar nuestros primeros pininos en el dibujo, siempre nos estamos quebrando la cabeza tratando de averiguar cómo tal o cuál artista de cómic (o mangaka) hizo tal o cuál cosa, ¿cierto?

En mi caso a mí me sucedió con las **CLAMP** (**Mokona Apapa** es una de mis dibujantes favoritas), quienes son muy buenas en conseguir ilustraciones bastante bien hechas y complicadas en técnicas tradicionales.

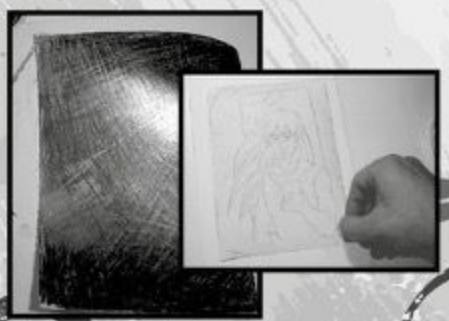
Uno de las grandes técnicas de CLAMP es trabajar en papel ilustración (un tipo de cartulina gruesa en la que puedes pintar con distintos materiales, desde colores hasta acrílicos). El problema que enfrentamos es cómo pasar nuestro dibujo a la cartulina. Normalmente utilizaríamos una ventana (para calcar nuestro dibujo a la hoja donde lo vamos a pintar) o bien, una mesa de luz. Sin embargo, con el grueso de la cartulina no podremos utilizar ninguna de los dos. Así que haremos lo siguiente:

Para este ejercicio necesitaremos:
- Papel ilustración (puede conseguirse en cualquier papelería).
- Papel grueso albanene, o una hoja bond gruesa.
- Lápiz de grafito (número 4B) y un lapicero o lápiz de mina H.
- Y un dibujo (evidentemente).

Lo primero que haremos será limpiar nuestro dibujo (deshacernos de las líneas inecesarias para que no nos cueste trabajo transferirlo a la cartulina). Una vez que esto esté hecho procederemos a comenzar el proceso de transferencia.

Una vez que nuestro dibujo esté limpio le daremos la vuelta a la hoja (cuida de que la superficie en la que estés trabajando esté completametne limpia para que no manches tu dibujo) y comenzaremos a rellenar la superficie con nuestro lápiz 4 B. Utilizamos este tipo de utensilio, porque la mina no es dura, y puede esparcir mejor el pigmento de la mina sobre el papel. Nuestro objetivo aquí es hacer un papel carbón casero.

Una vez que tenemos nuestro dibujo con la parte trasera completamente llena de lápiz, procederemos a tranferirlo a nuestro papel ilustración. Cuidadosamente pon tu dibujo con la parte enegrecida contra la superficie del papel ilustración y fíjala al mismo con cinta. Antes de eso, quita el adhesivo de la cinta con el dorso de tu mano para que no vayas a romper el papel a la hora de quitarlo.



Una vez fijo, traza las líneas de tu dibujo con el lapicero (tal como si estuvieras calcando un dibujo). Mientras mejor hayas "ennegrecido" el papel por detrás, mejor se va a pasar el dibujo cuando lo delinees con el lápicero. Lo importante aquí es que pases el lapicero con fuerza, sin regresarte ni nada, para que no termines haciendo dobles líneas y eches a perder tu dibujo.

Finalmente cuando hayas trazado todo el dibujo, levanta el original con cuidado para que no vayas a manchar la cartulina de lápiz.

Espero que estos tips te sirvan para hacer tus ilustraciones. Para más de ellos, recuerda consultar la revista *DibujArte*, donde encontrarás no sólo tips, sino clases completas sobre este maravilloso arte.

musicAnime

Karaoke

kimi wa dare to kisu wo suru
watashi soretomo ano ko
kimi wa dare to kisu wo suru
hoshi wo meguru yo junjou

yowamushi nakimushi tsurete
mada ikun da to omou watashi
aisuru yori motomeru yori
utagau hou ga zutto tayasui
jibun ga kuyashii

itai yo
mikata dakedo aishitenai toka
mamoru dakedo soba ni irenai toka
nigai niritsuhaihan
imasugu tacchimi-
unmei naraba tsunagasete

kimi wa dare to kisu wo suru
watashi soretomo ano ko
kokoro yurasu kotoba yori
musekinin ni daite genkai

mousou wo sabaku okite
ushiro kara keriagetara
mukidashi no koi ni yoroketa
kokyuu dake de seiippai
mukae ni kite oboreteru kara

itai yo
maemuki na uso ma ni ukeru nowa
waratteru koe segamenai kara
mirai moteamashita
imasugu hold me
risei nante oshitaoshite

kimi wa dare to kisu wo suru
watashi soretomo ano ko
namida marude yakutatazu
hoshi wo kakeru yo junjou

kimi wa dare to kisu wo suru

kimi wa dare to kisu wo suru
watashi soretomo ano ko
tatta hitotsu inochi wo tate ni
ima furikazasu kanshou

Traducción

*¿A quién besarás?
¿A mí o a esa chica?
¿A quién besarás?
Mis sentimientos orbitan las estrellas
Junto con mi débil y quebradizo ser
Seguiré caminando
Rara vez amo, rara vez deseo
Elijo dudar y por ello me odio
Me duele
Como cuando somos amigos pero no me amas
O cuando no puedo estar con aquellos a quienes protejo
Esas contradicciones amargas
Me tocan
Si es el destino, déjame estar contigo
¿A quién besaras?
¿A mí o a esa chica?
Más que tus palabras seductoras
Tu irresponsabilidad me rodea y ya no aguanto más
Las leyes que gobiernan mis fantasías
Cuando les doy una patada en la espalda
Me tropiezo y siento que la pasión evoluciona
Respirar me toma todas mis fuerzas
Ven por mí, me ahogo
Me duele
Tomar una mentira optimista porque la verdad duele
No es una voz que se burle y me haga seguir
El futuro es demasiado para soportar
Sostenme ahora
No mantengas las razones
¿A quién besarás?
¿A mí o esa chica?
Estas lágrimas no valen nada
Mis sentimientos persiguen las estrellas
¿A quién besarás?
¿A quién besarás?
¿A mí o esa chica?
Uso mi única vida como mi escudo
Y ahora blando mi sentimientos dolorosos

OPENING 1

TRIANGLE - TRIÁNGULO

MACROSS FRONTIER

EVERLASTING K

No cualquier músico llega a tener 14 álbumes (más recopilatorios), incluso no cualquiera logra mantenerse 15 años en constante actividad. **Kouichi** ha logrado esto, además de haber mantenido una calidad impecable en cada trabajo, ya haya sido durante 11 años con **Laputa**, su antigua banda, o como solista. La forma de tocar que tiene sencillamente es única y, en definitiva, es alguien que debe de ser escuchado, ya sea como solista o con Laputa. Kouichi se une a esta banda debido a que había perdido a uno de sus miembros, dicho sea de paso no se esperaba que este proyecto lo catapultara a la fama.

El estilo de Laputa siempre se mantuvo marcado, sobre todo porque Kouichi componía la mayoría de las canciones y mantenía cierta afinidad con **Aki**, con quien discutía por horas sobre sus nuevas composiciones. La música, al contrario de otros grupos, se mantuvo durante casi toda su carrera, cosa que se modificó cuando cambiaron de discográfica, incluso cuando editaron el CD *Heaven* ya se veía venir el cambio; sin embargo, la forma de tocar de Kouichi ahí seguía.

Para el 2004, las ventas de Laputa habían bajado considerablemente e incluso después de aparecer siempre en las listas del Oricon Chart, poco a poco fueron desapareciendo de ésta; y debido a las bajas ventas, la banda se separa (aunque se dice que fue por diferencias musicales). Tras 11 álbumes, tres recopilatorios y 12 sencillos, todos los integrantes de Laputa siguieron sus carreras en distintos proyectos, de los cuales resaltan más el de Aki y el de Kouichi.

Para enero del 2005, a sólo unos meses de haberse separado, Kouichi anuncia su nuevo proyecto, el cual tituló como *Everlasting K*. También dio a conocer que saldría su primer miniálbum, el cual sale el 30 de marzo. Con un total de cinco canciones *Voulez-Vouz* recorre varios recintos con su gira promocional, con músicos de soporte bastante populares como **Rika** (ex **Rouage**) en la guitarra y **Kohta** (ex **Pierrot**) en el bajo. Además de esto, **Kirito** (ex Pierrot) escribió una de las canciones. Kouichi tomaría tanto el lugar de la guitarra y composición como el de las vocales.

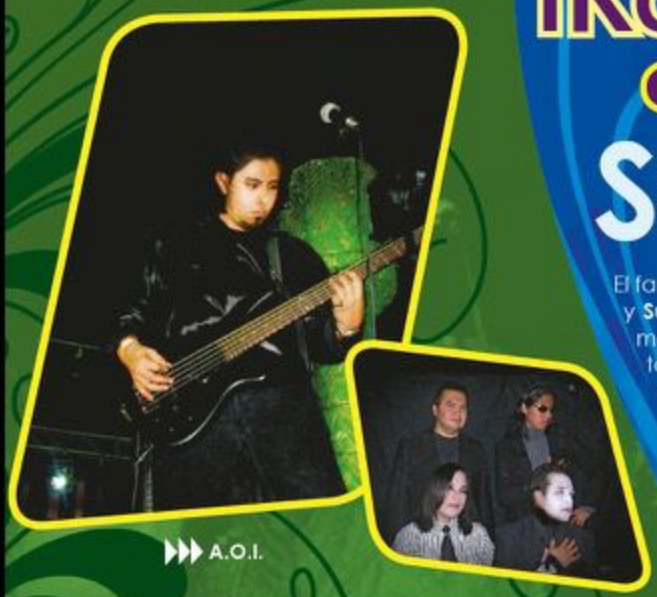
Para el 2006 sale su primer sencillo, *Metamorphose*, seguido del CD *Calling*, que demuestra todo el talento que la gente había escuchado a través de todos los años con su antigua banda. El estilo está más cercano al dance con ligeras muestras de rock.

Durante estos últimos dos años sólo ha publicado el sencillo *Butterfly* y el CD *Limit or Light*, disco con un total de 10 temas, que siguen manteniendo el estilo único del guitarrista, aunque cambiando algunas cosas. Por ejemplo, este CD se inclina un poquito más al rock que en sus anteriores trabajos, pero sigue usando muchos elementos dance. Las vocales han mejorado mucho a pesar de usar muchos efectos de eco para acoplar este elemento.

Kouichi es, sin lugar a dudas, un gran artista que se ha sabido mantener durante 15 años en el medio musical, sin olvidar su estilo que le ha costado el reconocimiento a uno de los mejores guitarristas de Japón, cosa que no dudo mucho, ya que tiene un nivel más alto que el de guitarristas de algunas bandas famosas.

El estilo que ha seguido durante su carrera en solitario es una mezcla de música dance, con mucha influencia de los ochenta, con mezcla del nagoya-kei que ya venía manejando desde su antiguo proyecto. En sí, es una especie de continuación de dicha banda, pero con él a cargo de todo el aspecto musical. Si bien la música es difícil de conseguir, bien vale la pena el esfuerzo.

OVERTURE EXPO MÉXICO



A.O.I.

Antes del cierre de esta publicación, se acaba de celebrar Overture Expo México, un evento que salió gracias a la voluntad de los organizadores y de toda la gente que los apoyó.

¿Por qué digo que por voluntad de los organizadores? Porque surgió un problema causado por la "organización civil" Radio Hormiga; a mi entender, parte del staff original del evento trató de obtener dinero para donarlo a una beneficencia de madres solteras, para después desviarlo para apoyar la campaña política de un diputado del partido PRD.

No obstante y ya quitándolos de la organización, se dedicaron a boicotear el evento, mandando un oficio, donde se cancelaba el préstamo de la sede, donde ni siquiera se mostraba el nombre de los organizadores originales del evento.

El evento tuvo que ser rearmado en menos de 12 horas y, gracias al apoyo de todos los participantes, se llevó a cabo.

Las bandas y proyectos que se presentaron fueron de diversos géneros, claro, todos influenciados por la música japonesa. Las bandas y solistas que estuvieron en el evento fueron: **S.U.B.**, **Hoshi Girl**, **Tenshi**, **Silver Dragons**, **I.O.R.U.**, **Sheyna**, **Ryukillers Project**, aunque definitivamente el que se ganó el evento fue la banda **Kanpai**, que prendió mucho a la gente.

Durante el primer día, el audio fue un poco limitado, por lo que los primeros artistas no pudieron lucir tanto como se hubiera querido. Sin embargo, durante el segundo día, las bandas participantes pudieron tener un backline más decente, logrando un mejor sonido en las presentaciones.

Si bien mucha gente ha criticado la mala organización del evento, no todos están enterados de lo que pasó en realidad. Fui testigo de la mala jugada causada por esta "pseudoorganización" y la verdad me da tristeza que hasta un medio como éste sea afectado por la corrupción de un partido político.

¡Komuro Tetsuya es arrestado!

Si alguien les dijera que uno de los mayores productores y compositores más reconocidos no sólo de Japón sino de toda Asia ha sido arrestado, probablemente pocos lo creerían; pero así es, señoras y señores, la noticia es cierta.

El famoso productor, que ha lanzado a la fama a artistas como **Amuro Namie** y **Suzuki Ami**, compuesto temas para **Ayumi Hamasaki** y trabajado arduamente y obtenido sólo éxitos desde sus inicios con el grupo **TM Network**, hasta su etapa de solista, trabajando a dueto con **Yoshiki** (**X-Japan**), dueño de la disco más grande de toda Asia, aquel que en cierta ocasión han llamado el "Rey Midas del j-pop", haciendo famoso a todo al que produzca sin importar su nivel de talento y miembro y productor de **Globe**, uno de los que grupos que hoy por hoy sigue siendo de los más queridos por todos los japoneses; éste es **Komuro Tetsuya**.

El problema ocurrió cuando se descubrió que Tetsuya había cometido un fraude enorme transfiriendo los derechos de autor de poco más de 806 de sus canciones, a la cuenta de un inversionista por la cantidad de un billón de yenes; para generarle más ganancias al productor, siendo que en realidad todas sus canciones, aunque tienen su nombre como compositor, los derechos le pertenecen a la productora Avex Entertaiment. Así que el error de querer ganar unos miles de yenes más a espaldas de la empresa que le ha dado trabajo, fama y fortuna por años, definitivamente no es un problema que se arregle fácilmente.

Mientras se espera a ver los resultados de las investigaciones y se resuelve el problema, toda clase de actividades de Tetsuya queda suspendida y la salida de los próximos singles de Globe ha sido cancelada; sólo nos queda esperar a que todo se resuelva para aquel que lo merezca y tenga la razón.

Niiku

Malice Mizer

A.O.I.

Bienvenidos sean a un mundo lleno de magia y misterios, donde la música no tiene límites ni barreras y la actuación está a la orden del día. Esto es el mundo de **Malice Mizer**. Como ya muchos deben de saber, este grupo está dividido en tres etapas, cada una con un estilo distinto entre sí.

ETAPA TETSU

Esta banda comenzó sus actividades durante agosto de 1992, con **Közi** y **Mana** como líderes. Ellos tomarían el papel de compositores, guitarristas y sintetizadores en la banda. Al proyecto se unieron **Gaz** en la batería, **Yu~ki** en el bajo y **Tetsu** en las vocales. El primer demo de la banda fue *Sans Logique*, la cual no contiene voces. Poco después participarían en el ómnibus **Brain Trash** con la canción *Speed of Desesperate*.

A pesar de que la gente no los aceptaba muy bien, su popularidad fue subiendo. Entonces hacen un intercambio de baterista con **Kneuklid Romance**, quedando **Kami** como el oficial. Para 1994 sale el CD *Memories* con seis tracks, aunque saldría una reedición limitada llamada *Memories DX* con una canción más. Sin embargo, y a pesar de que sus presentaciones convocaban mayor número de gente, tal parece que a Mana no le agradaba mucho la voz de Tetsu, por lo que decide correrlo.

ETAPA GACKT

Para 1995, después de un año sin vocalista y sin tener presencia en escenarios, llega **Gackt** y con esto, una serie de cambios tanto en imagen como en la música. La fama y muchos shows en vivo vinieron por ello. A finales de este año se celebra su primer gira Sans Retour Voyage con un total de nueve fechas y después de este sale el sencillo Uruwashiki kamen no shotaijou.

Para 1996 las presentaciones en vivo crecen y comienzan a tener lleno total. Después de su gira 3 Days in Club House sale el disco *Voyage Sans Retour*, que contenía ritmos tan complejos y variados como el bossa nova, el rock barroco y piezas electrónicas, entre otros géneros.

Su gira Sans Retour Voyage Deux da comienzo seguido del lanzamiento de Ma chérie ~ itoshi no kimi e, su segundo sencillo. Este año lo terminan con un espectacular concierto en el On Air West.

El año 1997 comienza muy agitado, terminando el tour Sans Retour Voyage. Poco después comienzan su concepto Merveilles y su gira Pays de Merveilles un día después del lanzamiento de su primer single major, Bel air ~kuhaku no toki no naka de~. El concepto de Malice Mizer se hace totalmente visual, ya que con este single lanzan un preview de la historia de Merveilles en video. Un cortometraje de 30 minutos donde se da introducción a esta historia. Au Revoir no se hace esperar y sale el 3 de diciembre de ese mismo año. Este año lo terminan con la gira de cuatro fechas Ville de Merveilles, con lleno total en el Shibuya Kokaido.

El año 1998 fue de mucha actividad y los sencillos no se hicieron esperar. Gekka no Yakusoku (el cual fue tema final del programa Egawa no Shokutaku) e Illuminati salen al mercado con bastante éxito. La salida de su único álbum major, Merveilles, sale al mercado y se posiciona en el segundo lugar de ventas del Oricon Chart.

Además de todo esto, comienza a transmitirse su programa de radio, protagonizado por Gackt, Közi y Kami. La fama del quinteto estaba consolidada. Esto se demostró el 1 de abril, cuando salieron a la venta los boletos de su primer concierto en el Budokan, los cuales se terminaron en sólo dos minutos iniciada la venta.

El tour Merveilles ~Shuen to kisu~ comienza. En esta ocasión, los recintos son grandes y terminan en un espectacular concierto en el Yokohama arena. Poco después se anuncia la partida de Gackt y, aunque hay muchos rumores sobre su partida, lo cierto es (dicho por el mismo Gackt en su autobiografía) que fue promovido –o eso da a entender– para comenzar su carrera como solista, ya que él mismo dice que está orgulloso de haber pertenecido a Malice Mizer.

El concepto nuevo de Malice Mizer no se hizo esperar. Bara no Seidou era el nuevo mundo de la banda, donde la imagen era sombría, claro, cada uno representaba sus colores. Poco después la tragedia acompañaría al cuarteto, Kami había muerto de una hemorragia cerebral.

Hubo un paro total de actividades durante mucho tiempo, pero un nuevo sencillo fue publicado: Saikai no chi to bara, el cual fue seguido de Shinwa, un memorial box en honor a Kami.

ETAPA KLAHA

La imagen sombría seguía en pie, tal como se mostró en muchas fotografías y revistas cuando aun estaba Kami vivo. A partir de esta etapa, nadie volvió a ocupar el lugar de la batería (por lo menos en vivo). Los siguientes sencillos que salieron mostraban al fin un vocal. Sin embargo, este vocal no se dio a conocer hasta la salida del álbum Bara no Seidou.

Bara no Seidou es el disco más sencillo publicado por la banda, aunque pareciera lo contrario. Musicalmente hablando no cuenta con la riqueza que los discos anteriores cuentan; sin embargo, logró cautivar al público con sus melodías siniestras, que parecen haber salido de algún coro de iglesia. Las vocales en este CD estaban a cargo de **Klaha**, quien poco después se volvió vocalista oficial.

Este concepto fue acompañado de dos conciertos espectaculares en el Budokan, titulados Bara to irodorareta Akui to Higeki no makuake, saikai no bara y yakusoku no bara.

Poco tiempo después sale a la luz el nuevo concepto de Malice Mizer: Gardenia. Este sencillo es acompañado por una imagen más colorida que la anterior; también la música tiene un cambio volviendo levemente al estilo que tenían con Gackt.

El segundo sencillo que sacan durante esta etapa es Beast of Blood, considerado por muchos una de las mejores canciones de Malice Mizer, una de las canciones más agresivas y potentes de la banda, y por esto se hizo una de las más populares.

El tercer sencillo de esta trilogía es Garnet ~kindan no sono e~, con el respectivo lado B llamado Gensou Rakuen, una canción realmente pesada a comparación de sus anteriores trabajos.

La gira de Gardenia no se hizo esperar, la cual comenzaron bien; no obstante, la banda anuncia su separación un 11 de diciembre del 2001. Si bien hay muchos rumores de un quinto álbum, sólo salieron sus sencillos, dejando inconcluso su último concepto.

El pasado julio, Közi, Yu~ki y Mana se juntaron a hablar con otras tres personas que no fueron mencionadas, además de que Közi participará en el evento anual que hace Mana, Dix Inferno (para cuando se publique el artículo, ya habrá pasado esto). Por esto todos los fans están a la expectativa de qué pasará; por supuesto, los rumores de una reunión no se han hecho esperar, sin embargo, aún no se ha dicho nada al respecto.

Malice Mizer es una gran banda, yo no la catalogo buena porque en su etapa final haya sido oscura, más bien pienso que su fama se debe a toda la mezcla de elementos que tenía el grupo. Musicalmente eran una mezcla de muchos géneros, no sólo del gótico y la mejor época es definitivamente donde estuvo Gackt, debido a todos los ritmos que manejaban musicalmente (no es fácil que una banda toque tango, bossa nova, jazz y pop, influenciada por lo francés, rock e instrumental). Sin duda alguna un grupo que no dejaría de recomendar a nadie.

ANGEL FEATHER VOICE

En esta ocasión decidí recomendarles algo un poco diferente al pop, rock o visual habitual; esta vez se trata de algo más new age: sonidos suaves, cadenciosos, letras dulces pero a la vez llenas de fuerza, todo en complemento de una voz digna de un ángel.

Es probable que no a todos se les haga conocida **Hitomi Kuroishi**, pues no es una Idol ni una estrella de pop comercial; por el contrario, ella es una cantante y compositora de enseñanza clásica nacida en Kanazawa, prefectura de Ishikawa. Su gusto por los instrumentos clásicos se puede apreciar en todas sus composiciones donde escuchamos desde coros, piano e instrumentos de cuerda que son los que más destacan junto con la voz, llevándonos a una atmósfera casi pacífica y "mística".

Hitomi, como es mejor conocida, y cuidado de no confundirla con las cientos de "Hitomi" que existen en el mercado musical japonés, es una compositora cuya trayectoria musical es aún muy corta, pero de gran calidad. Ha trabajado principalmente en soundtracks de anime, tanto en letras como en canciones completas, ya sean interpretadas por ella o compuestas para alguien más, pero siempre reconocibles por su sello particular, tal y como lo tiene todo compositor; además, ha hecho equipo con **Kotaro Nakagawa**, otro reconocido compositor.

Por mencionar algunos de sus trabajos, y que seguramente más de uno ya habrá escuchado, son: *Baby Baachan*, *Dog Soldier: Shadows of the Past*, *Hoshi Neko Fullhouse*, *Last Exile*, hasta uno de los más recientes en los temas de cierre de *Code Geass* y *Code Geass R2*.

En este disco encontrarás estos temas y otros más pertenecientes a otros animes y algunos inéditos, destacando principalmente *Masquerade* y *La Speranza*, así que si quieres escuchar algo que relaje tus sentidos, éste es un disco que no te debe faltar.

ENTREVISTA A S.U.B

Niiku

Bien, pues en esta ocasión tengo el gusto de hacer una entrevista no sólo a un amigo sino a alguien que sé que se toma esto de la música muy en serio, porque en todos estos años he visto el esfuerzo y dedicación que le ha puesto a este proyecto en sus altas y bajas y siempre se ha negado a abandonarlo; y, por supuesto, a una parte importante de la agrupación, su vocalista, que aunque estuvo anteriormente en el grupo y salió temporalmente, está de regreso dándole un nuevo aire a la banda, ellos son **Yuto** y **Tokiko**, **Saddism und Blood**, **"S.U.B"**.

¿Yuto, por qué decidiste crear el grupo y cómo surgió la idea?

Como ya muchos saben, comenzamos siendo **Seele und Blood**, proyecto mío y de un ex integrante, que nació sólo para performance. En aquel entonces únicamente nos importaba que más gente escuchara el visual-kei y nos lanzamos, aunque la verdad no pensamos en convertirnos en banda hasta el 2003.

¿Por qué estética visual-kei?

Yuto: Simplemente me enamoré del visual cuando comencé a ver videos, me dije ¡Tengo que hacer algo así!

Tokiko: Los japoneses son muy visuales, porque para ellos la moda es muy personal y el visual-kei es eso, no tiene una manera muy estricta de ser, más abierto, desde la música hasta lo que visten. Aquí lo toman como un estilo de vida, mientras que allá no es así.

¿Desde cuándo les surgió a ambos el gusto por la música en general y el visual-kei?

Yuto: La música siempre me ha gustado, pero el visual comenzó cuando tenía 16 años más o menos, con **X-Japan**, aunque no sabía que era visual rock, después de un año comencé a escuchar otras bandas.

Tokiko: La música, desde siempre, y el visual-kei fue por el anime, de ahí conocí a X-Japan, era la banda que sonaba padre, no sabía qué era visual-kei hasta que comencé a juntarme con los de S.U.B.

Yuto, a pesar de los problemas que ha tenido el grupo, ¿qué te ha motivado para no "tirar la toalla"?

Pues es una pregunta difícil, este proyecto significa mucho y se nota la mejoría, incluso mucha gente lo ha dicho. Me siento orgulloso de lo que hemos logrado, pero tenemos que lograr más todavía.

Tokiko, ¿por qué decidiste entrar a S.U.B?

Al principio porque no había vocalista y porque siempre me había llamado la atención cantar. Cuando regresé a S.U.B, cuando te subes a un escenario y te va bien una vez, es algo que te falta, la música es una manera de decir algo a la gente sin que la gente siquiera lo note.

KANON WAKESHIMA

Niiku

Con sólo ver su imagen, muchos pensarán en ella como una modelo más de la popular revista *Gothic Lolita Bible*; sin embargo, hay mucho más detrás de ese encantador rostro de muñeca de porcelana.

Kanon Wakeshima nació un día de junio de 1989 que creció en un ambiente musical donde se le inculcó desde los tres años, como es tradición en Japón, aprender a tocar algún instrumento musical. En su caso ella se decidió por el chelo, instrumento que ha crecido con ella y la ha acompañado hasta ahora en su próspera carrera en el mundo de la música.

Como dije, Kanon comenzó a aprender a tocar desde los tres años y durante su estancia en la escuela siempre estuvo en el club de música formando parte del conjunto de instrumentos de cuerda. A los 15 años ya tenía una variada lista de participaciones y actuaciones en conciertos tanto escolares como públicos; entonces empieza a escribir y componer ella sola, para un año después darle voz a todas sus canciones debutando también como cantante. Pero para que su música también llegara a oídos de más personas alrededor del país y del mundo, necesitaba el apoyo de una disquera y un productor, para ello asistió a unas audiciones de la Sony Music Entertaiment logrando ser seleccionada y obtener un contrato con la Sony Records DefSTAR.

Ahora era el turno de encontrar un productor que supiera manejarla; que no sólo la encasillara en el género de música clásica, sino que por ser una chica de 16 años, tanto su música como imagen llegaran a un público más actual. Quien puso los ojos en ella fue nada menos que **Mana**, quien haciendo su presentación pública mencionó que había encontrado en ella un tesoro y que no dudaría en apoyarla y respaldarla en todo lo necesario.

Su debut oficial fue con el tema *Still Doll* el 28 de mayo del 2008 que se usó como ending del anime *Vampire Knight*; seguidos de dos singles más: *Kuroi Tenkago* y *Suna no Oshiro*, siempre manteniendo una imagen Lolita adecuada y un estilo que ronda entre el j-pop, dark ambiental y neoclásico; así que si les gusta este tipo de música es algo que definitivamente deben escuchar.

IKIMONOGAKARI

Niiku

A pesar de su corta carrera en la música profesional, este trío se ha ganado fans en muchas partes del mundo; y en parte porque se han usado tres de sus temas para formar parte de los openings y endings de dos de los animes más populares actualmente, sino por su talento, sus composiciones y la voz de su vocalista; ellos son **Ikimonogakari**.

La historia de este trío comenzó en abril de 1989 cuando en la primaria **Yoshiki Mizuno** (guitarrista y vocalista) se hizo amigo de **Hotaka Yamashita** (guitarra y harmónica). Ambos apenas con siete años de edad tuvieron la idea de formar una banda algún día, idea que mantuvieron muy presente entrando a estudiar música, hasta febrero de 1999 cuando decidieron iniciar con el grupo, tocando como amateurs en la calle y donde pudieran, usando el nombre de Ikimonogakari que literalmente significa algo así como "criaturas bajo cuidado". En ese tiempo Mizuno era el vocalista, hasta que ya en la universidad conocieron a **Kiyoe Yoshioka**, hermana menor de un amigo.

Hasta ese entonces la música y las letras corrían a cargo de Mizuno, pero a la entrada de Kiyoe los tres comenzaron a escribir y componer para el grupo. Su música tomó un rumbo ligeramente diferente, pero llevaron un ritmo de trabajo estable hasta la segunda mitad del año 2000 cuando deben detener sus actividades debido a que Yamashita y Mizuno tenían responsabilidades con la universidad.

Aun cuando estudiaban música, el tiempo se les reducía bastante para dedicarlo al grupo y, por esta razón, dejaron todo en pausa durante dos años, tras los cuales volvieron a sus actividades, pero nuevamente con ciertas pausas ocasionales debido a que ahora era Kiyoe la que tenía que cumplir con la universidad. Aunque en un principio y con el apoyo de Yamashita y Mizuno intentó llevar a la par la universidad y el grupo, el trabajo era demasiado y le causó fatiga mental, haciéndola dejar el grupo hasta que terminara la universidad y descansara mentalmente lo suficiente.

Un año después, ya en el 2003, finalmente las actividades de Ikimonogakari vuelven a su curso normal. En este momento deciden tomar el siguiente paso y dejar las calles para presentarse en bares y clubes, aumentando su creatividad para crear más música aparte de un grupo de seguidores que asistían a verlos con regularidad, hasta que finalmente su primera presentación en vivo en un sitio público más grande fue en el Thunder Snake Atsugi en junio del 2003.

Después de esta presentación, al poco tiempo fueron buscados por el sello indie Cubit Club, logrando ese mismo año grabar su primer álbum completo *Makoto ni Senetsu Nagara First Album no Koshiraemashita*, lanzado el 25 de agosto del 2003. Un año más tarde sacaron un mini-álbum vendiendo más de 1,000 copias y después un tercero en mayo del 2005, el cual incluía un DVD en vivo de su primer concierto en Atsugi Bunka Kaikan.

Al poco tiempo fueron contactados por la Sony Music, que les ofreció un contacto con el sello Epic Records. Su primer single como major, *Sakura*, aumentó su popularidad cuando fue usado para un comercial de la empresa telefónica NTT a mediados de marzo del 2006; su popularidad aumentó colocándolos por seis semanas en la lista Oricon.

Su segundo single, *Hanabi*, salió a la venta junto con un concierto frente a 5,000 asistentes. Se ubicaron en el puesto cinco del ranking y fueron seleccionados para que el single también fuera utilizado como ending de *Bleach*.

Después de nueve singles y con todos los medios apoyándolos, *Blue Bird* sale en julio del 2008 y el tema es seleccionado como tercer opening de *Naruto Shippuden*.

Una carrera de un grupo joven, pero que se ha solidificado de manera rápida gracias a su evidente talento, música sencilla, una voz joven y clara y seguramente muchos éxitos futuros; si ya los conocen síganlos apoyando en su carrera, y si aún no los conocen, ¿qué están esperando?

UNPOCODEHISTORIA

¡Hola, Sandy Bell!

Ahora que Cartoon Network trasmite de tres a cuatro series de anime al día, Animax nos consiente con un horario lleno, y hasta Fox le ha entrado al juego de los animes japonesas, el manga nos llega al por mayor. Por tal motivo algunos clásicos quedarán guardando el polvo en nuestros anaqueles. Justamente por ello en esta sección daremos vuelo a la nostalgia, rememorando aquellas series que ya no muchos recordarán de su infancia, pues no debemos olvidar los viejos tiempos en que sólo teníamos a Seiya y Serena en nuestras pantallas. Asimismo, también comentaremos las que nunca llegaron a nuestro país, pues aunque desconocidas para nosotros, tienen también un lugar en la ya larga historia del anime.

Adalisa Zárate

Sandy Bell es una chica escocesa que vive con su padre en una pequeña aldea en las montañas. A pesar de ser huérfana de madre, es muy alegre y siempre está defendiendo a los chicos más pequeños que ella de los bravucones del pueblo que la respetan porque su padre es maestro en la misma aldea. El único secreto que Sandy guarda de su padre es su amistad con la Duquesa de Wellington y su hijo, Marcos, ya que el padre de Sandy no aprueba mucho que su hija esté todo el tiempo con Marcos, pensando en su madre muerta. Pero cuando la Duquesa muere en un accidente y Marcos se va a buscar su propio destino, el padre de Sandy cae muy enfermo y en su lecho de muerte le confiesa a Sandy que ella es adoptada: su verdadera madre desapareció en un naufragio. Preocupado por lo que pasará con Sandy Bell al morir él, su padre adoptivo la manda a Londres, con un amigo suyo que también estuvo en el naufragio. En Londres, Sandy descubrirá tanto pistas de su pasado como la determinación para encontrar su verdadera vocación para el futuro.

Si uno piensa que en los ochenta los japoneses tenían una pequeña obsesión por las niñas rubias que buscaban a sus padres no sólo tendrían razón, sino que además podemos culpar directamente a *Candy Candy*. De hecho, *Sandy Bell*, creada por Toei Animation en 1981, con la dirección de **Hiroshi Shidara** y los diseños de personaje de **Makoto Sakurai**, tiene mucho en común con *Candy Candy*, incluyendo a la chica rica que sólo desea hacerle la vida de cuadritos a nuestra heroína (en este caso Kitty, la otra "prometida" de Marcos), el príncipe encantado que sólo se aparece de vez en cuando y que la heroína tarda un tiempo en averiguar su identidad (Marcos, por supuesto), el rival del príncipe que es un igualado –para la época– y que sólo quiere que la heroína lo olvide para fijarse en él (Alex, un reportero, quien podría bien ser el hermano mayor de Terry), y sí, hasta un final que podría dejar a muchos con cara de ¿Y eso fue todo? Lo que hace que *Sandy Bell* no sea tan popular como su antecesora (y si a todo le agregamos que el tema de apertura era cantado por **Mitsuko Horie** en las dos versiones, pues los parecidos crecen un poquito más).

Sandy Bell fue parte de la gran invasión de animación japonesa para nuestro país en principios de los ochenta, junto con *Honey Honey*, *Gigi*, *Lalabell* y *Ángel, la niña de las flores*, por lo que no nos debe sorprender que Zima actualmente esté sacando la serie completa en DVD, para gusto de los fanáticos que la recuerdan con cariño (y que intentan olvidar el muy fallido intento de cómic creado por Editorial VID a principios de los noventa).

Si quieres que hablemos de alguna otra serie de los ochenta para atrás, escríbenos y con gusto haremos la investigación necesaria para incluirla en estos archivos del anime.

anime & manga

LA ÚLTIMA Y NOS VAMOS

Gorou y Lostman son dos montañistas que ven las alturas como una meta a seguir. Lamentablemente, después de haber subido a todas las montañas de la Tierra, no les quedan más picos que alcanzar, por lo que al subir al Monte Everest toman la decisión de buscar cómo llegar más alto que nadie: el espacio exterior.

Mientras estos amigos comienzan a buscar cómo llegar a la luna, donde puede haber picos mucho más altos que los de la Tierra, la NASA descubre un nuevo tipo de energía en la luna, por lo que se ven obligados a buscar voluntarios para conseguir más trabajadores, lo que les da la oportunidad perfecta a Gorou y Lostman para poder lograr su nueva meta. Lamentablemente, no saben que el precio por alcanzar su deseo puede ser demasiado alto.

Adalisa Zárate

FICHA TÉCNICA

Título: Moonlight Mile
Género: Ciencia Ficción
Director: Iku Suzuki
Producción: Studio Hibari
Creador original: Yasuo Ohtagaki
Argumento: Akinori Endo
Música: Kan Sawada
Diseñador de personajes: Isao Sugimoto
Actores y personajes: Hiroaki Hinata es Lostman
Kazuhiko Inoue es Gorou Saruwatari
Hiroki Takahashi es Kousuke SAwamura
Kinryuu Arimoto es Steve O'Brien
Masashi Yabe es Miguel
Tomoko Kawakami es Maggie Hiroaka
Rie Tanaka es Riyoko Ikeuchi
Número de episodios: 12
Ending: Scarecrow por The Pillows

LO MALO

He de admitir que fue difícil encontrar algo verdaderamente malo en esta serie, ya que en los 12 episodios que forman la primera temporada lograron mostrar bastante bien los arcos de los personajes y la situación. Sin embargo, la animación por computadora en momentos no se acopla del todo al resto de la animación, haciendo que se vea como si un videojuego interrumpiera a la mitad de la escena (y esto ocurre al principio mismo de la serie).

LO BUENO

Los personajes, sin duda. Cada uno de ellos muestra mucha personalidad, haciendo que la historia parezca en realidad que le ocurre a ellos y no a su alrededor –cosa que últimamente es muy común en las series de misterios, donde los personajes actúan como lo exige el argumento, y no como alguien en su posición lo haría. En un principio puede resultar algo confuso, especialmente porque nos dan la misma información que a los personajes, léase, ninguna, pero el resultado final hace que valga la pena.

LO MEMORABLE

La tendencia de la ciencia ficción más mundana, donde no vemos grandes batallas con robots gigantes, sino intrigas políticas, y astronautas que no son héroes de guerra sino trabajadores de construcción en pesados trajes, como los que en realidad usan los verdaderos tripulantes de estaciones espaciales, es muy notoria, siguiendo el ejemplo de *Planetes*. El detalle que le tomaron a las escenas tanto en la Tierra –cuando Lostman y Gorou están en el Everest, por ejemplo– es verdaderamente espectacular, y posiblemente lo más memorable de todo es que no intentaron seguir el estilo "tierno" para ningún personaje. No hay bishonens ni bishojos, haciendo que todos los personajes se vean más bien "comunes", como personas que podemos encontrar en la calle.